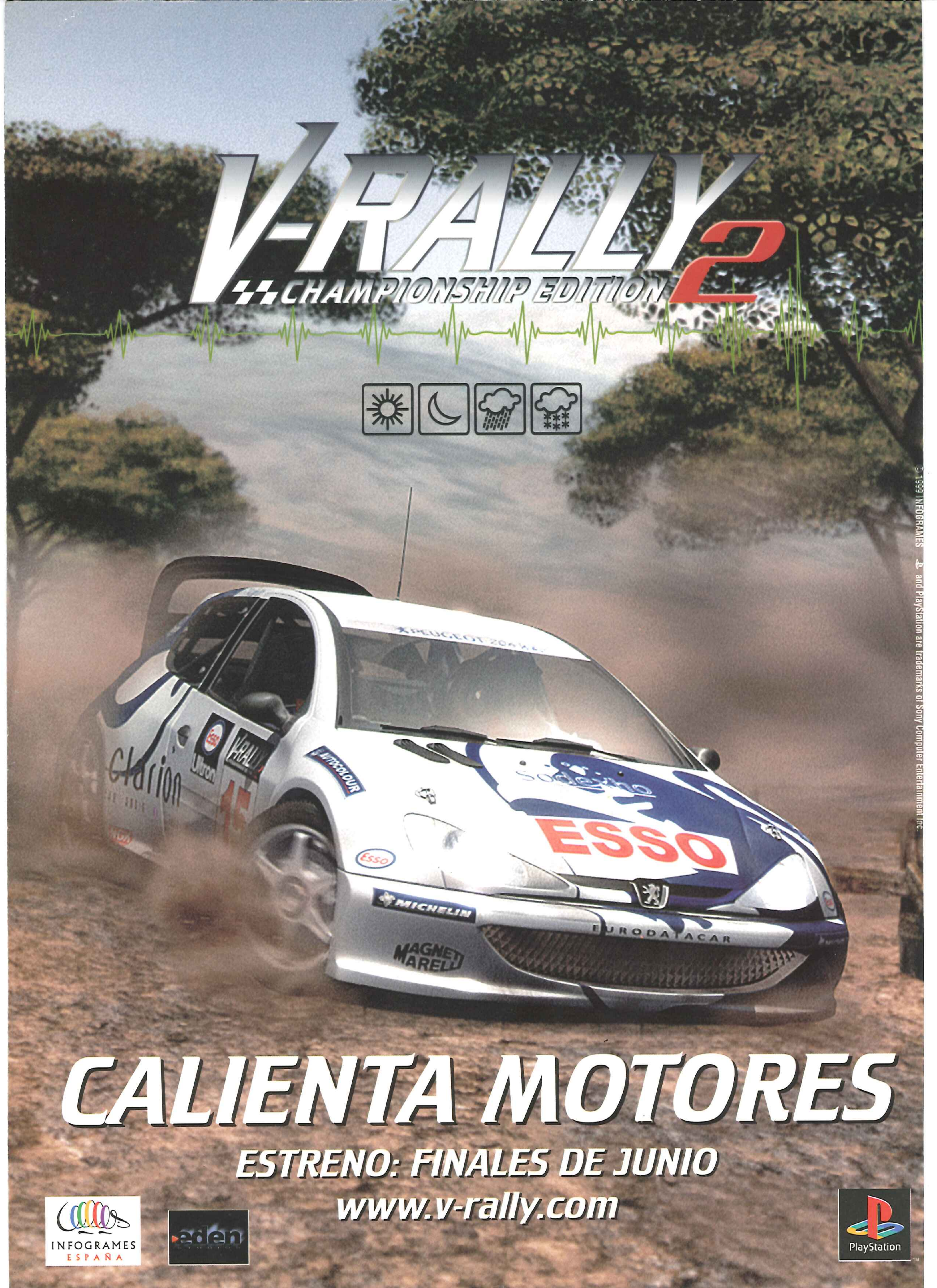

Power CD
10 DEMOS JUGABLES THE UNHOLY WAR • NINJA SHADOW OF DARKNESS • WARZONE 2100 • GEX: DEEP COVER GECKO • UEFA CHAMPIONS LEAGUE • SOUL REAVER • AKUJI THE HEARTLESS • TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • TOMB RAIDER 3
*CD incluido sólo para su distribución en España
N.º 26 975 ptas./5,86 €
PlayStation Power
JUEGO DEL MES
SYPHON FILTER
Ve con sigilo. Te están espiando
¡GANA 15 JUEGOS + 15 CAMISETAS SOUL REAVER!
¡Huye! ¡Los dinosaurios atacan de nuevo!
DINO CRISIS
SOUL REAVER
¡Serás inmortal!
MC
00026
8 414090 122771


V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
CALIENTA MOTORES
ESTRENO: FINALES DE JUNIO
www.v-rally.com
INFOGRAMES
ESPAÑA
eden
PlayStation
© 1999 INFOGRAMES and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

31 Julio 1999 N.º 26

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!


Directora:
Ana Cris Gilaberte


Técnico:
Arnau Marín

Redactor:
Miquel López


Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Alfonso Catena, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad Consumo: Alba Hernández
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 975 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 975 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 9.945 ptas. España; 11.745 ptas. Europa y 14.475 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)


Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63





Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.

Bugs Bunny





Ape Escape

Smash Court Tennis 2



Juego del mes

¡Increíble pero cierto!

PlayStation Power ¡Genial!

Syphon Filter

▲ En el más estricto sentido del género de espionaje, podrás ir por lugares con *glamour* de todo el mundo, incluso hasta Kazajstán.

Disponible: **Julio**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

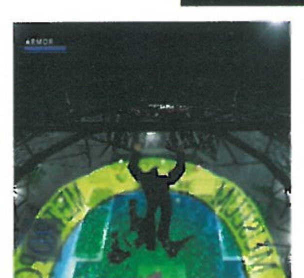
Fabricante: **999 Studios**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

Cosas que valen la pena

● Los gráficos son buenos pero no llegan a eclipsar los de *Metal Gear Solid.* Aunque no por ello *Syphon Filter* deja de tener sus buenos momentos de brillantez cinematográfica. Aquí tienes una escena del principio del juego.

◀ Estás en un punto sin salida aparente, así que...



▲ Déjate caer, al estilo James Bond, en medio de una lluvia de cristales para encargarte de ese tipo de ahí abajo.

◀ Te deslizas por ese puente transversal hasta situarte sobre esa cosa grande de cristal y...

Dispara y olvídate de Solid Snake. Mezcla Ninja, MGS y GoldenEye. Déjalo cocer a fuego lento y... Sírvelo con mucha salsa

Sobre el papel *Syphon Filter* se parece mucho a *Metal Gear Solid.* Hay un agente que se encarga de eliminar a múltiples enemigos, tiene un enorme arsenal a su disposición y se comunica con un ayudante fuera de pantalla mediante un dispositivo que lleva en el oído.

Sin embargo, si *Metal Gear Solid* es un juego inspirado en una película de espías dirigida por Akira Kurosava, *Syphon Filter* es un juego basado en el último *thriller* de espionaje de Luc Besson, *Leon, el profesional.* Los gráficos, sin llegar a la altura del juego de

«Si Metal Gear Solid es un juego inspirado en una película de espías dirigida por Akira Kurosawa, Syphon Filter es un juego basado en el último thriller de espionaje de Luc Besson, Leon, el profesional»



«Viendo estas imágenes, notarás que Syphon Filter se parece más a Doom que a un título del año 1999, pero no te dejes engañar»

Los gráficos de *Syphon Filter* son excelentes y muy vistosos. Consiguen alcanzar el objetivo ofreciendo unas cuantas sorpresas a lo largo del juego.

Juego del mes

Syphon Filter

PlayStation Power ¡Genial!

● A pesar de que la ilustración parece sugerir un *look* al estilo *Metal Gear Solid*, la táctica del escondite de Gabe es tan útil como la de Snake.

Konami, son excelentes. Cuando veas estas imágenes notarás que *Syphon Filter* se parece más a *Doom* que a un juego del año 1999. En *Metal Gear Solid* vibrabas de emoción escondiéndote detrás de objetos hasta que los malos desaparecían mientras que en *Syphon Filter* se te permite deshacerte de tus enemigos, uno a uno, con tu pistola de 9 mm con silenciador o con tu rifle de francotirador.

«Syphon Filter permite al héroe deshacerse de sus enemigos, uno a uno, con su pistola de 9 mm con silenciador o con su rifle de francotirador»

La odisea de Gabe

Y eso no es todo. El juego te permite mantener esas batallas al más puro estilo James Bond en las que, sin girarse, nuestro héroe puede apuntar la pistola por encima del hombro contra cualquier malo que se le acerque. Incluso la gama de armas que tienes a tu disposición desde el principio es amplia, a diferencia de *Metal*. Una de las mejores armas es el taser, aumentado para que no sólo puedas sorprender al enemigo elegido, sino que también le dejes frito, y todo ello visto desde el mejor ángulo posible. Más adelante, Gabriel Logan (tu héroe) podrá acceder a varias ametralladoras, granadas y rifles, incluyendo un precioso rifle con el que podrá apuntar a la gente en plena oscuridad y desde grandes distancias. Logan tiene más cartas bajo la manga que su homólogo en *Metal Gear Solid*. Gabe no sabe moverse como Snake, pero sí tiene una excelente forma de agacharse para apuntar con el arma en la dirección correcta. Y también puede correr lo suyo… Bueno, dejémonos de chistes. Gabe puede avanzar lateralmente —va muy bien para disparar a más no poder— además de trepar y saltar. En realidad, cuesta un poco acostumbrarse a tantos controles y en ocasiones tendrás que mantener pulsados varios botones para poder hacer lo que te interese en ese momento. En fin, que puedes armarte un buen lío con los dedos si no estás acostumbrado a estas cosas. Pero después de *Resident Evil* ¿quién no lo está?

No hay un número 4

Así pues ¿de qué te quejas? ¿Por qué se llama *Syphon Filter*? Bueno, nuestra intención



▲ Gabe cree que debería haber elegido un escondite mejor.

Nombres tontos: Hall Of Fame

● ¿Qué tal *Metal Gear Solid, Pen Pen Trilcelon, Final Fantasy VIII* y el estupendo *Um Jammer Lammy*?

▲ Todo se basa en esta pieza. Es parte de una máquina más grande. Está hecha de una especie de metal denso y sólido. En serio.

▲ No sólo tiene un nombre tonto, sino que su pronunciación no es nada fácil. Si esto es lo mejor que pueden hacer los de Dreamcast…



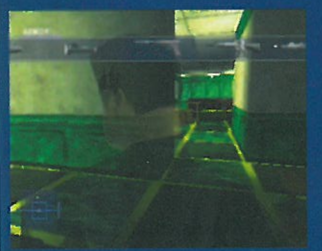
▲ Es un juego brillante, pero si es el definitivo ¿por qué tiene secuelas? Nos recuerda ese viejo juego de Amiga llamado *Last Ninja 3*…



▲ ¿Qué se supone que quiere decir esto? No quiere decir nada en japonés. Sabemos que se llama Lammy…

Escurridizo pero no estúpido

● Aunque tu héroe Gabriel Logan no puede volar, como hombre que corre, salta, trepa, se desliza, dispara y anda con sigilo para no ser descubierto por los enemigos está a la altura de las circunstancias. Si esto último fuera un deporte olímpico, Gabe (silencioso pero muy violento) ganaría la medalla de oro en todas las pruebas.



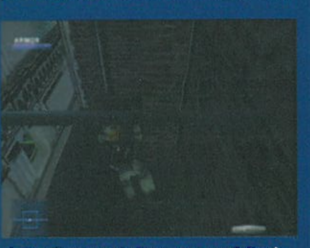
▲ Elegir el arma adecuada en cada ocasión es fundamental.



▲ Esparcidos por todo el juego encontrarás baúles que abrir.



▲ Es un hombre que corre, salta... en definitiva, de acción. Trepar por las cajas puede revelarte nuevas facetas de su personalidad.

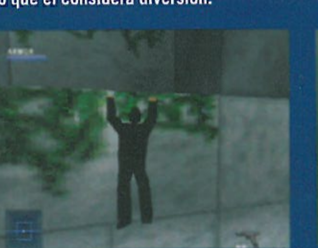


▲ Deslizarse a lo largo de una tubería suspendida en el aire a gran altura es lo que él considera diversión.





▲ Muévete con sigilo arma en ristre.



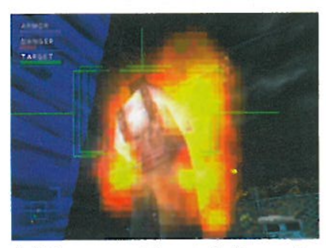
▲ Colgarse de una sucia cornisa es una buena manera de estropearse el smoking.



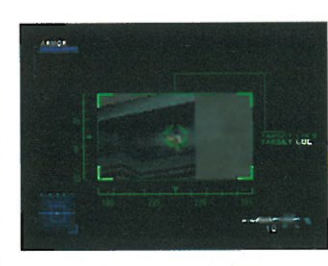
▲ La puntería de Gabe hace que no tenga que enfrentarse cara a cara con sus adversarios.

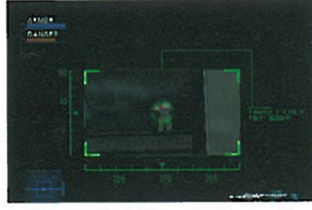
Relaciones a larga distancia

● Escucha con atención, James. El arte de escabullirse de día y de noche es fundamental para tener éxito. En vez de ir medio agachado, agarra el toro por los cuernos y elige un buen lugar sobre el que poner la rodilla y apuntar a los enemigos para liquidarlos uno a uno sin que les dé tiempo a enterarse de lo que está pasando...

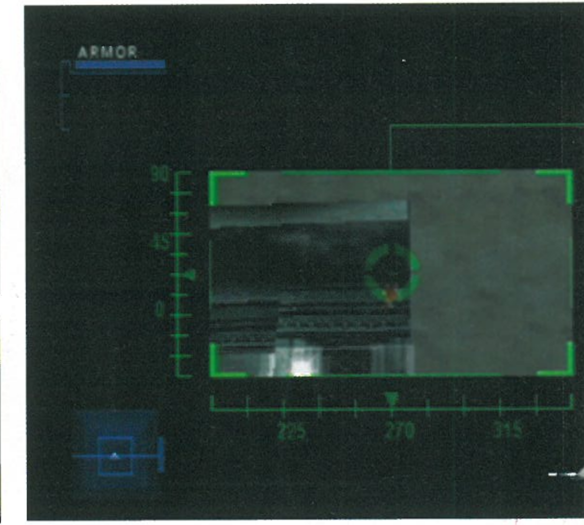


▲ El taser es genial para eliminar gente desde largas distancias.

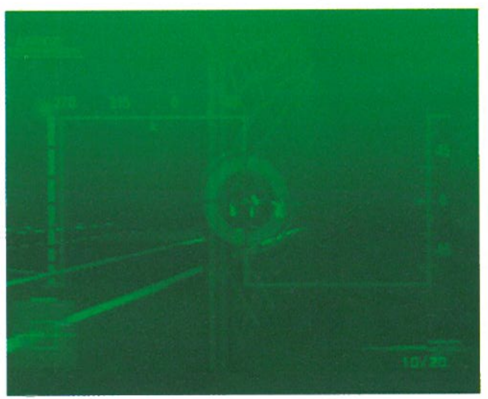




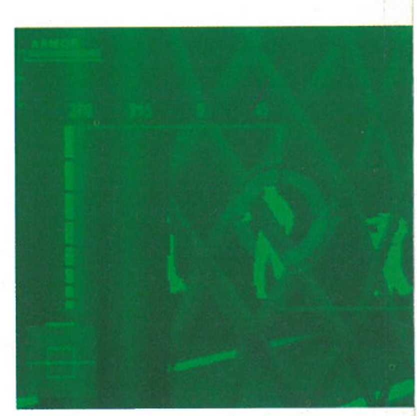
▲ Usar tu rifle de francotirador para ir eliminando enemigos en el juego es pan comido.



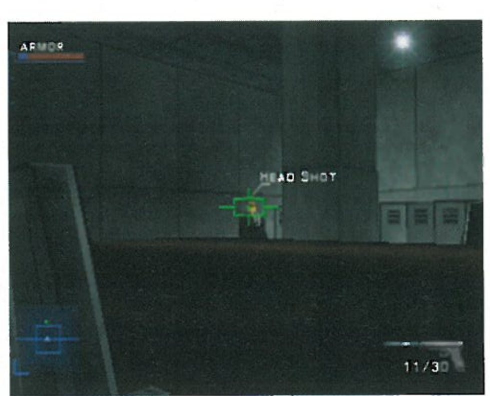
▲ El rifle de francotirador te permite elegir partes de tu adversario a las que apuntar individualmente: su arma, su cabeza o su cuerpo.



▲ Vaya, un terrorista con rehenes muy alejado. No importa, usa el magnificador de tu teleobjetivo...



▲ Sube un poco, un poco más y ¡bang! Se acabaron los terroristas.



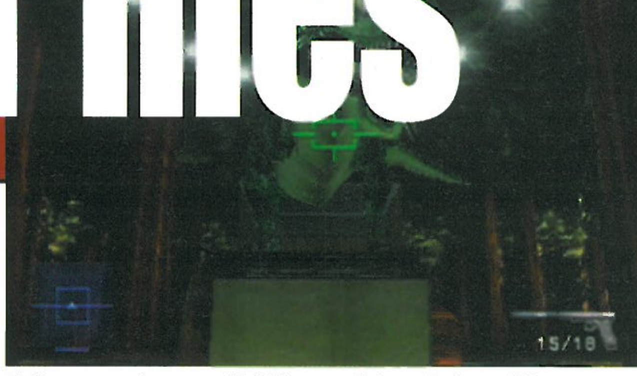
▲ El francotirador puede actuar sin el rifle. Cuando los terroristas lleven chalecos antibalas apunta con cuidado...



▲ ... y con tu 9 mm elige al blanco adecuado.

Juego del mes

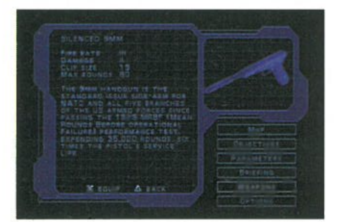
Syphon Filter



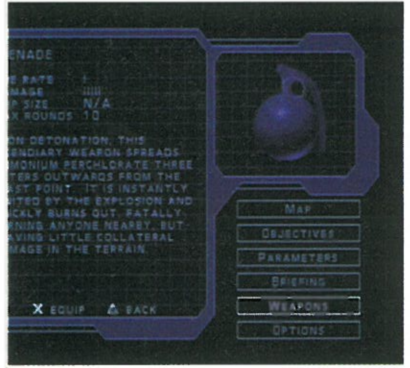
▲ Si preparas un juego para PlayStation, asegúrate que incluya un T-Rex.

Muéstranos tu arma

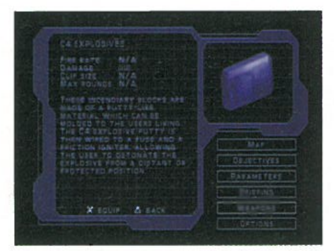
● En *Syphon Filter* llegas a tener armas de lo más realista. Hay una gran variedad y las mejores no son siempre las más difíciles de obtener, aunque a veces la munición no sea abundante. Aquí tienes una muestra de la artillería que puedes encontrar:



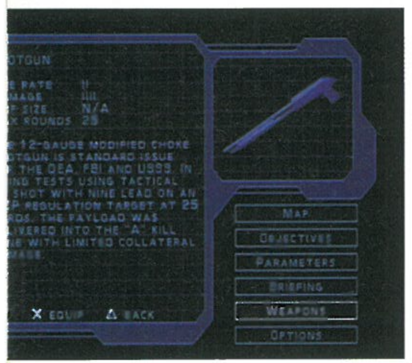
▲ Un arma estándar para todo espía que se precie y muy buena para todo tipo de situaciones.



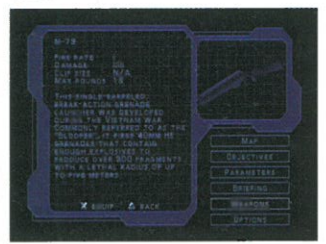
▲ No tan buena como cabría esperar. Inútil en situaciones de combate normal.



▲ Sólo indicada para situaciones como derribar puertas, etc.



▲ Genial para disparar de cerca. Si le das a alguien, saldrá volando por los aires.



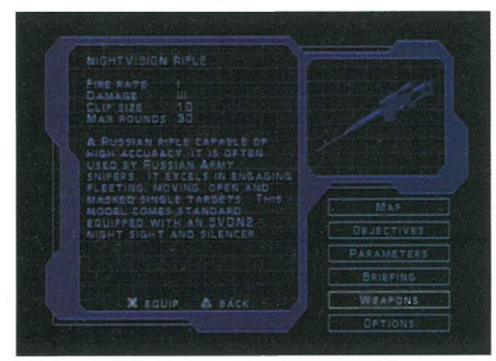
▲ Mucho mejor que las granadas, las lanza con resultados de lo más violento.



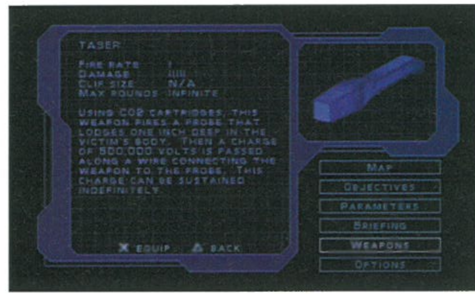
▲ Una ametralladora pequeña estupenda. Dispara rápido pero es muy potente. Genial si no te importa meter mucho ruido.



▲ A pesar de que su velocidad de disparo es fenomenal, su capacidad destructora no es demasiado brillante y gasta munición como si fuera a agotarse.



▲ El arma más divertida que puedas hallar en un juego para PlayStation y segura al 100% cuando la cargas.



▲ ¿Ves eso? Es la mejor de todas. Excelente en los primeros niveles del juego.

era hablar de otras cosas, pero ya que nos lo preguntas...

Syphon Filter es el nombre de un virus misterioso que puede matar según los demógrafos y al que no se puede seguir la pista. Tienes que impedir que los terroristas lo utilicen, pero el argumento se estropea por culpa de la aparición de nuevos personajes sin explicación alguna. Como sucede con las películas de James Bond... No pierdas el tiempo reflexionando sobre el argumento.

Entre rejas

En algunas partes de *Syphon Filter* el nivel de dificultad es muy alto, sobre todo si tienes dedos de mantequilla y barras de energía pequeñas, pero esto quiere decir que el

«El juego empieza en Washington y pronto se extiende a Kazajstán —una de las ex repúblicas soviéticas—y a París al más puro estilo trotamundos de James Bond»

tiempo de juego será superior a los (más o menos) 23 minutos que se tarda en terminar *Metal Gear Solid*. Prepárate para emprender algunas de las tareas una infinidad de veces. No te quedará otro remedio. En eso consistirá el espionaje para ti.

Esto aumenta tu sensación de éxito cuando logras eliminar a los malos. Y también levantar los puños a la vez que sueltas un «¡eso es!» apretando los dientes. Es más ejercicio del que la mayoría estamos acostumbrados a hacer. El juego empieza en Washington, sigue bajo tierra y termina en el parque. Pronto se extiende a Kazajstán —una de las ex repúblicas soviéticas— y a París, al mejor estilo trotamundos de James Bond, con lo que se logra amplitud y coherencia del juego. No sólo oirás el zumbido de las balas rozándote. Los sonidos de los disparos están muy bien logrados. No es que estemos muy familiarizados con la ametralladora Heckler y la Koch MP5 (en serio) pero apostamos lo que quieras a que su sonido es muy parecido al que se nos presenta en esta versión. Tus adversarios se mofarán de ti (en la mayoría de los casos) en un mal francés o con acento ruso mientras les persigues por un túnel del metro mientras el tren os pisa los talones. Y lo mismo sucederá cuando vayas sobre la pista de uno de sus cabecillas para eliminarle.

Hay agentes CDBC a los que deberás proteger de los disparos. Incluso habrá traidores entre las filas de tu propia organización, con lo que se prueba el viejo cliché de las películas de espionaje. En conjunto, *Syphon Filter* es un apasionante *spy 'em up*. Aparte de la calidad gráfica, la jugabilidad es electrizante y, nos atrevemos a decir, bastante superior a la de *Metal Gear Solid* en numerosos aspectos. Tu misión, en caso de que elijas aceptarla, es salir y comprártelo. Fin del mensaje. Este mensaje se autodestruirá en cinco segundos. Cinco, cuatro, tres... PSP



Es una lástima que vaya a salir al mercado tan pegado a los talones de *Metal Gear Solid*, ya que probablemente no obtendrá la atención merecida. Si puedes comprar los dos, hazlo.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ La habilidad de Gabe con todo tipo de armas	➖ Juega una vez y nunca más
➕ El no tener que ir a hurtadillas todo el rato es un buen cambio	
➕ Gráficos excelentes, con decorados inmensos y muy bien elaborados	
➕ Maravilloso apartado sonoro	
➕ Estará traducido y doblado al español	

Puntuación 94%

PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Especial E3

La Fuerza de PlayStation

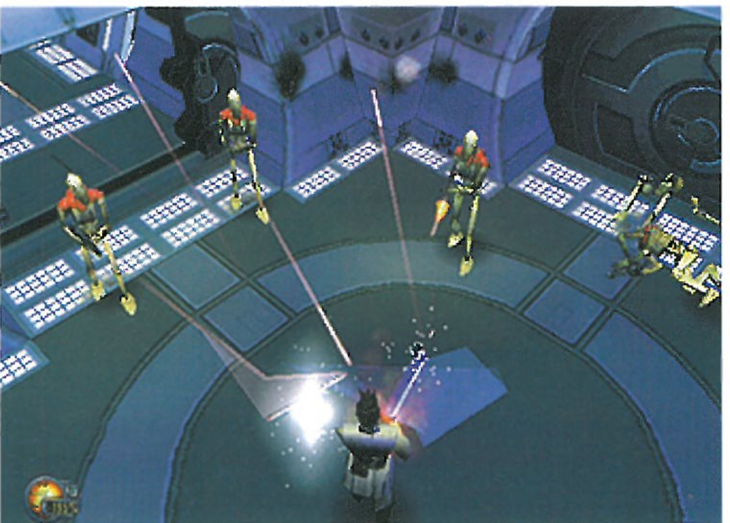


La feria de videojuegos más grande del mundo

Hemos estado en el paraíso. En la gloria. O mejor dicho, nos hemos sentido en el cielo. O mejor todavía, durante tres maravillosos días hemos vivido en el edén. Bueno, suponemos que a estas alturas ya habrás adivinado dónde hemos estado. ¿En las islas Hawaii bailando con un collar de flores en el cuello? ¿En la Polinesia bajo alguna palmera con un zumo tropical en la mano y el sol dorando nuestra piel? Pues no, estás muy equivocado. Hemos estado en la feria de la E3, que en esta edición se celebraba en Los Ángeles (EE.UU.). Qué envidia ¿eh? Que conste que lo hemos hecho porque nos obligaban y pensábamos en vosotros en todo momento. Palabra.

¿Que qué vimos? De todo y más. Centenares de consolas a nuestra disposición con lo mejorcito del *software* que está por llegar: *Final Fantasy VIII, Dino Crisis, Resident Evil 3, Wipeout 3, Gran Turismo 2, Crash Team Racing*... e incluso tuvimos acceso (no sin antes sufrir una larga cola) a la demo de *Gran Turismo* para PlayStation 2. Oye, tú. Sí tú, el que está ahí con la boca abierta, ciérrala porque esto no ha hecho más que empezar. Y ¿por dónde empezamos? Pues por el principio. Por dónde sino.

Todo comenzó el día 13 de mayo. Bueno, nos estamos dejando la Kids Party de Sony (una fiesta para niños), que fue el día 11, en la que pudimos disfrutar ya de los primeros tí-



▲ Ahhh, espadas de luz siendo utilizadas en plena batalla. Esto es lo que nos gusta. Incluso puedes desviar los ataques con láser y hacerlos volver a su origen. Y esto no es ningún truco mental de Jedi, ¡simplemente es pura habilidad en acción!

LAS IMÁGENES DE LA FERIA



▲ La entrada principal para acceder a la feria.



▲ La demo de *Gran Turismo* para PlayStation 2 fue una de las mayores atracciones de la E3.



▲ Los chicos de LucasArts presentaron los juegos de *Star Wars* en medio de una gran expectativa.

Evil Zone

● Lo que el mundo estaba esperando: un *beat 'em up* brillante que puede fascinar a cualquiera. Para locuras *manga* y acción *anime* lee nuestro primer contacto...

Demolition Racer



● Los chicos que están detrás de la serie *Destruction Derby* han desertado y aparecen con un gran juego de carreras. Es material demoledor...

Rally Masters



● ¡Es un bombazo de juego de conducción! Pisándole las ruedas a *V-Rally 2*, llega otro juego de *rallies* que te llenará de barro.

Urban Chaos



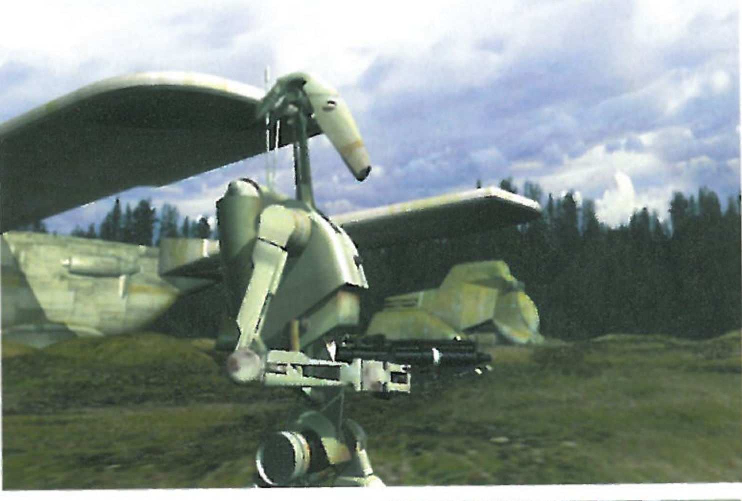
● Ohhh, la jungla urbana. Es algo espeluznante cuando le estás dando a la gente y disparando a cosas. Es la nueva aventura en 3-D de Eidos...

Warpath: Jurassic Pk.

● *Parque jurásico*, el juego de plataformas en 2-D, no tenía ningún sentido, pero el *beat 'em up* de *Jurassic Park* promete grandezas...



▲ Aquí, resuelves *puzzles* como Obi-Wan, que es más poderoso de lo que puedas imaginar.



tulos venideros de la compañía, además de gozar con la presencia de personajes famosillos como Angélica, una de las protagonistas de *Los vigilantes de la playa*, o el niño pequeño de *Cosas de casa*, y de ponernos las botas de pizza, perritos calientes y hamburguesas. Bueno pues dos días más tarde repuestos de la fiesta y acreditación en mano, nos dirigimos al Los Angeles Convention Center, lugar en el que se celebraba la quinta edición de la Electronic Entertainment Expo, también conocida como E3. Y ahí es donde empezamos a babear; enormes pabellones repletos de *stands* con todas las novedades que se nos vienen encima en los próximos meses y todo, todo, todo a punto para jugar. Bueno, todo no porque los chicos de LucasArts presentaron en rigurosa exclusiva sus próximos títulos de la serie de *La guerra de las galaxias* en una rueda de prensa. La Star Warsmanía no había hecho más que empezar.

La Fuerza llega a la PlayStation

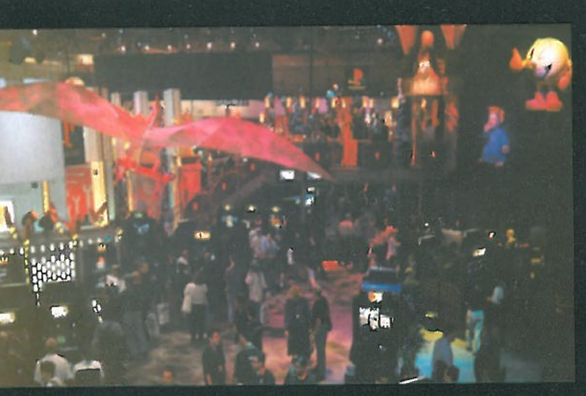
Piensa en alguien a quien no le guste *La guerra de las galaxias*. Es imposible ¿verdad? Todos hemos jugado a ser Obi Wan, Luke o Darth, con lo que la perspectiva de ser Obi Wan de verdad es ¡demasiado bonita para ser verdad! Cuando juegas, no ocurre lo de «cuánto me hubiera gustado que este trozo hubiera estado en el juego» y tampoco nada de esas tonterías de «inspirado en la película». ¡Hasta incluye como introducción una versión renderizada de los primeros dos minutos de la auténtica película!

¿Y cuáles son esos dos primeros minutos? Aquí es donde deberías esperar que dijéramos «deberás descubrirlo tú solo» pero, maldita sea, te lo contaremos. Primero, aparece una vista panorámica de la escena que sitúa la historia y justo después se muestra una enorme nave roja avanzando amenazadoramente hacia ti. La cámara gira para seguirla y —aquí es cuando los ojos se te salen de las cuencas— ¡la nave resulta ser enana al lado de la inmensa estación espacial que aparece! La nave se ensambla con la estación y de ella saltan Qui-Con Jinn y Obi-Wan. Increíble. ¡Uau! ¡Y todavía no hemos empezado

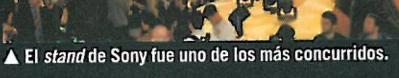


con el auténtico juego! Así va la cosa: juegas con cuatro personajes en *La amenaza fantasma* según en cuál de los 12 niveles te encuentres. Qui-Gon, Obi Wan Kenobi, la reina Amidala de Naboo y el capitán Panaka deben evitar que la malvada Confederación tome el control de Naboo.

Inicias tu trabajo de Jedi mezclando acción y aventura como si fuera







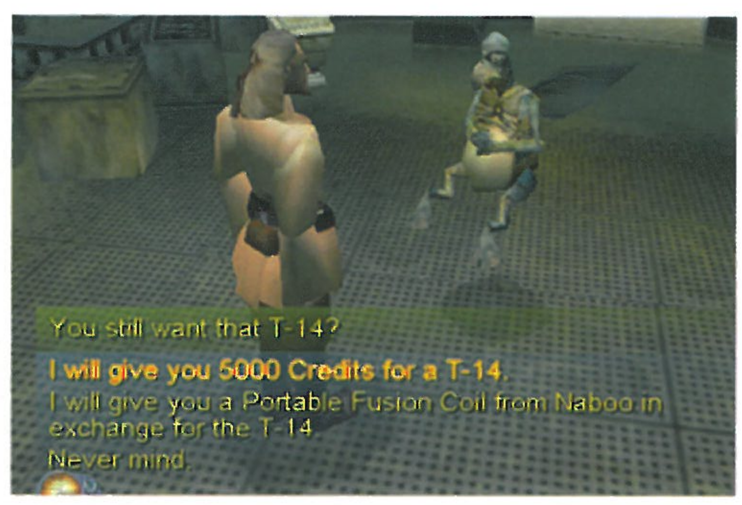
▲ El *stand* de Sony fue uno de los más concurridos.



▲Lego se introduce en PlayStation con un par de títulos.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation







▲ La ciudad de Mos Espa, en Tatooine. Aquí, debes encontrar un mecánico que te ayude a reparar un hipercontrol de la nave. Incluye cantidad de exploración y mucho hablar con la gente.

Tomb Raider y *Metal Gear*. Ah, y también hay trozos de exploración basada en diálogos al estilo *Final Fantasy* a la cual enfrentarse. ¿Complicado? ¿Derivativo? No señor. Es inequívocamente un juego de acción-aventura en 3-D, pero novedoso y, al mismo tiempo, con una acción fácil de jugar.

Por ejemplo, las escenas de combate son explosivas... literalmente. Armado con espadas de luz, puedes avanzar luchando contra la mayoría de enemigos utilizando un botón de ataque. Pero para los que tengamos La Fuerza, también se pueden utilizar combos sumamente satisfactorios. Las batallas son explosivas, con material que se mueve a alta velocidad, especialmente cuando te acompaña otro personaje controlado por ordenador.

Los niveles quitan el aliento. Desde exploraciones hasta los *puzzles* que debes resolver al estilo *Tomb Raider*, sin mencionar un poco de la buena y vieja acción cuando menos te lo esperas. *La amenaza fantasma* es un juego diabólico.

Nos quedamos pasmados... ¡y eso fue antes de que nos dijeran que hay más juegos del Episodio I en preparación! Tenemos confirmado un *Episodio I: Racer*, al estilo *Wipeout*, además de un *beat 'em up* y un juego de estrategia. El mundo entero se ha vuelto loco por *La guerra de las galaxias*, ¡y nosotros no podemos esperar! Ya estamos llegando...

Pero, como puedes apreciar en estas imágenes, *Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma* ¡está en camino! Unos pequeños problemillas técnicos sin importancia nos impedirán gozar de esta maravilla en la fecha prevista. En España tendremos que resignarnos hasta el mes de septiembre para hacernos con un ejemplar de *La amenaza fantasma* y hasta octubre para poder disfrutar con *Racer,* según nos han confirmado los chicos de Electronic Arts. Para *Star Wars Episodio I: Obi Wan* habrá que esperar un poco más, pero ¿qué eso comparado con lo que nos espera? Una minucia, sí señor.

El presidente de LucasArts Entertainment, Jack Sorenser, nos explicó en la presentación (en la que también pudimos ver un tráiler de la película que se acaba de estrenar en Estados Unidos) que «el juego y el film se han ido influenciando en vez de desarrollarse por separado. Los fans irán de la película al juego y viceversa». Sorenser añadió que «estamos muy contentos porque hemos conseguido acercarnos mucho al film, del que hemos sacado muchas ideas». El presidente de LucasArts nos desveló incluso alguno de sus secretos: «para hacer un buen juego de una película, se necesita de un gran nivel de cooperación. A menudo, se desacredita este tipo de software, pero en este caso hemos hecho un trabajo muy duro.» Pues nada, no nos queda más que esperar y ya lo dicen los entendidos: la paciencia es la madre de la PlayStation en Europa o algo así.

La fantasía final de Sony

Qué sí, que no nos hemos olvidado. *Final Fantasy VIII* estuvo allí y hablamos con sus creadores, los chicos de Square, no sin antes recibir la confirmación que será Sony la compañía que distribuya este titulazo en Europa y que en el caso de nuestro país, estará traducido al español. El vicepresidente de Square, Shinji Hashimoto, nos reveló que están desarrollando para la PlayStation 2 a la vez que lo hacen para la PSX actual. Entonces, la pregunta era obligada: ¿se ha empezado a desarrollar *Final Fantasy IX*? «No queremos hablar de *FFIX* porque todavía no se ha lanzado la anterior. Pero si hay interés seguiremos con la saga», afirmó Hashimoto. Que si hay interés dice. Que se lo pregunten a los centenares de fans que estaban criando raíces delante de la enorme pantalla en la que se proyectaba la intro. Qué cosas tienen estos chicos de Square. Y es que en el *stand* de Sony no sabías hacia dónde dirigirte para disfrutar de tanta maravilla. El mejor —y ciertamente el más sugestivo— de todos los juegos de carreras en una nueva, mejorada y despampanante tercera entrega es sin lugar a dudas *Wipeout 3*.

¡Circuitos completamente nuevos! ¡Más equipos y armamento! ¡Todo nuevo! ¡Un modo a pantalla partida! ¡Incluso un atractivo nuevo logo de los recién aparecidos Designer's Republic! ¡Es *Wipeout 3*!

Buf. Ahora vayamos a los hechos. El primer juego de la trilogía, *Wipeout,* ayudó a lanzar la PlayStation, y el segundo —*Wipeout 2097*— consiguió hacerlo interesante. Ahora, el tercero tiene todo el aspecto de ser uno de los juegos que llevará a la PlayStation directamente al tercer milenio.

LAS IMÁGENES DE LA FERIA



▲ Los desarrolladores de *Ape Escape* mostrándonos el poder del mando analógico.



▲ Algunos jóvenes actores amenizaron la fiesta para los niños organizada por Sony.



▲ Pero los mayores prefirieron las delicias de Angélica, la vigilante de la playa.

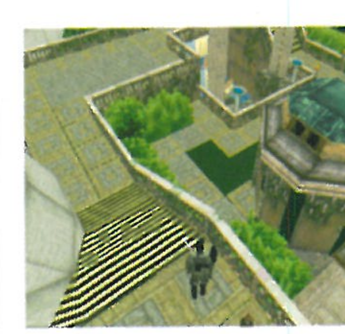
¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Dejad que juguemos con nuestras fantasías*

A pesar de lanzarse en Norteamérica, todavía no se ha confirmado que *Final Fantasy Collection* se vaya a comercializar en Europa. El juego, que incluye *Final Fantasy IV, V y VI* en Japón pero sólo *V y VI* en Estados Unidos, tendría un público garantizado justo antes del lanzamiento de *FFVIII* y poco después del relanzamiento en Platinum de *FF VII.* Se cree que Square tomará muy pronto una decisión sobre el tema. ¡Paciencia!

● *Eidos firma con los Bond Boys*

Free Radical Design, la empresa de desarrollo creada por diversos miembros del equipo responsable del clásico de N64 *GoldenEye 007*, ha firmado un acuerdo de edición a largo plazo con Eidos. El primer fruto del nuevo convenio debería aparecer a lo largo del 2001. Eidos no dice ni palabra sobre la naturaleza real de los nuevos proyectos de FRD pero se dice que están muy entusiasmados con lo que tiene en cartera.



▲ Qui-Con explora una sala misteriosamente desierta. Liam Neeson interpreta este personaje en la película y aunque en el juego no se utilice su voz real, se le parece mucho. Buen trabajo.

La premisa, de todas formas, continúa siendo la misma. Conducir vehículos de diversas clases y de distintos equipos por circuitos futuristas, llevados sólo por el ingenio, el nervio y algunas de las mejores melodías conocidas por el hombre. Simple, en realidad.

Y como los otros dos fueron tan buenos en todos los aspectos, no podías esperar que el tercero siguiese un camino distinto al creado por sus predecesores. Osea, que aunque *Wipeout 3* tiene ocho pistas completamente nuevas, una selección de nuevas armas (cinco en total), equipos y material, además de un nuevo modo Challenge, todo es más de la misma, fantástica, acción de carreras situada en el futuro.

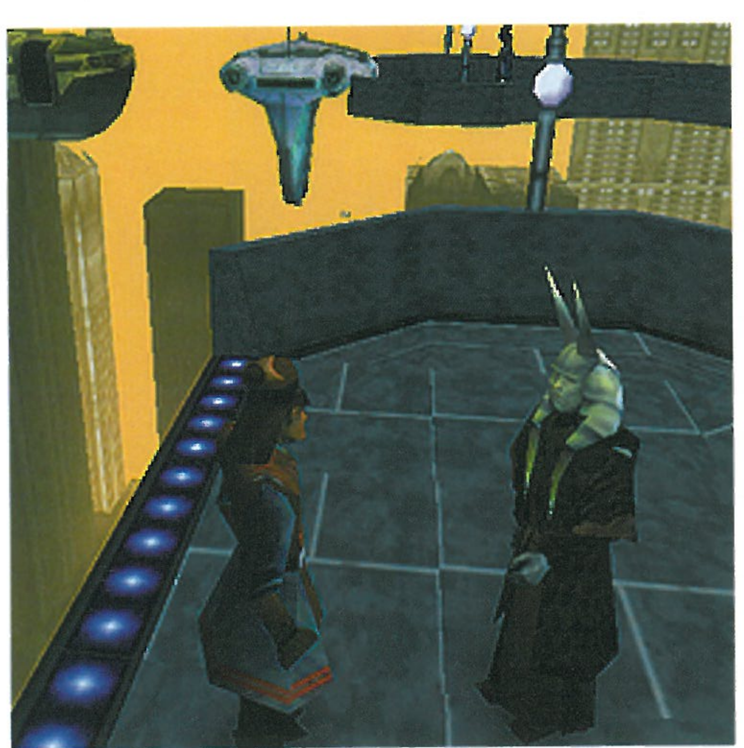
Bueno, en algunos aspectos es así, pero en otros, ¡NO, NO, NO! El simple hecho de que esto sea brillantez retorcida hasta ser mejorada debería bastar para despertarte de tu somnolencia, pero al añadirle pantalla partida y un modo dos jugadores se transforma, por lo menos para nosotros, posiblemente en el juego más esperado en mucho tiempo. ¿Ves? Ya era posible tener un juego para dos jugadores en *Wipeout 2097*, pero necesitabas dos de todo: juegos, monitores, PlayStation, además de un cable que lo conectase todo para conseguirlo. Los días de, ejem, ir arrastrando juegos por ahí, se están terminando.

Si en Psygnosis se las hubieran arreglado para concentrar la velocidad, el detalle y, en fin, toda la exquisita sensación de *Wipeout* en un genuino modo dos jugadores, ahora tendrían en sus manos un juego auténticamente imprescindible.



Gran Turismo 2

No, no nos hemos olvidado de la segunda entrega de *Gran Turismo* ni de la súper demo jugable de *Gran Turismo para* PlayStation 2 disponible en el *stand* de Sony y a la que por supuesto pusimos las manos encima. Es sólo que nuestras neuronas están tan encantadas de recordar todo lo vivido en la feria que se descontrolan. El mismo presidente de Sony Europa, Chris Deering, confensó que «PlayStation tiene más juegos en la calle que Dreamcast, lo cual nos da fuerza. Los títulos son divertidos y los hay de todo tipo». Respecto a la PlayStation de nueva generación, Deering afirmó que «no va a decepcionar a nadie.



▲ *Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma* es probablemente el juego mejor guardado de la historia. ¡No podemos esperar más!

Desconocemos todavía si saldrá a la venta a finales de este año como se había dicho o si verá la luz más tarde porque la industria quiere que haya una buena oferta y calidad de *software* para cuando se lance al mercado. La PlayStation 2 es un proyecto ambicioso en cuanto a tecnología e inversión se refiere pero es para el futuro».

El presidente de Sony Europa no se escapó a la polémica que en los últimos tiempos rodea a los videojuegos, calificados de instigadores de la violencia por algunos sectores: «no se ha probado que los juegos o las películas provoquen comportamiento violento. Lo que está claro es que ejercemos un control sobre los productos para que no se viole ninguna ley o se ofenda a los usuarios.» Deering sentenció que «los videojuegos no matan gente y los padres deberían saber qué tipo de juego compran a sus hijos».

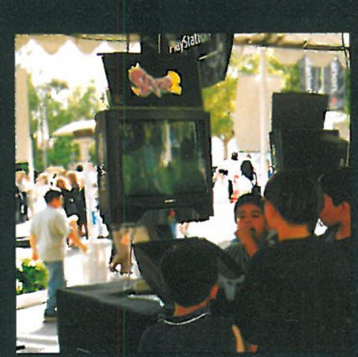
Los chicos de Sony también nos mostraron títulos tales como *Crash Team Racing* (en esta ocasión va sobre ruedas), *Spyro 2* (que ofrece más retos y más ángulos de cámara, además de más niveles), *Ape Escape* (tienes un análisis completo del juego en la página 75 de este número de *PlayStation Power*), el maravilloso *Syphon Filter* y muchos títulos más que ya iremos desgranando en posteriores números de la revista.

Habrá más Tomb Raider

No nos podíamos ir de la feria sin pasar por el *stand* de Eidos, por supuesto, donde Lara Croft 4, perdón queremos decir *Tomb Raider 4,* era la noti-



▲ Los niños disfrutaron de lo lindo con los títulos que prepara Sony para los próximos meses.



▲ *Spyro 2* ofrece más retos y más ángulos de cámara, además de más niveles.

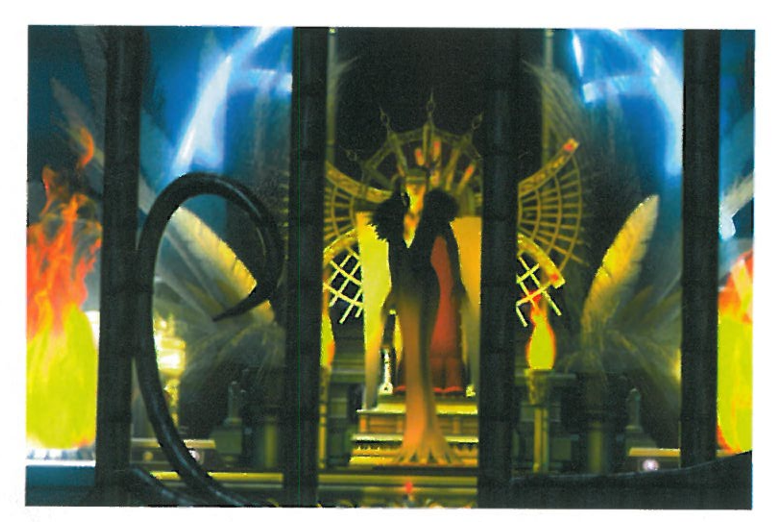


▲ Sony no escatimó en detalles y habilitó varios espacios para poder jugar.



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation





cia que todos esperábamos se produjera. Y mira tú por dónde nos encontramos inundados por las novedades. Andy Watt, de Eidos, nos explicó que se espera que el juego esté disponible en la calle a finales de año. «Hemos cambiado el *engine* y tendrá poco que ver con las anteriores entregas. Tendrá una interfaz diferente y quizá, sólo quizá, sea el último *Tomb Raider* pero no el último juego de Lara.» Respecto a la película sobre la que tanto se ha hablado y especulado, Watt nos avanzó que podremos verla allá por otoño del 2000. De momento, se ha elegido el director y se ha escrito el guión, que no es moco de pavo. Después empezarán con el casting y la filmación. Aunque todo son rumores, se dice que ninguna actriz conocida encarnará a la dama virtual de la trenza. La señorita Nell, como muchos de vosotros ya sabréis, ya no va a representar más el papel de Lara. La nueva y más deseada fémina del universo PlayStation es Lara Wellar.



▲ No te enfrentas solo a las hordas de malvados Battledroids (los Stormtroopers del *Episodio I*). Te acompaña un personaje controlado por ordenador —en este caso, Qui-Gon Jinn— que también se encarga del fuego antiaéreo.

Más cosas. Los chicos de Eidos preparan una montonada de títulos para PlayStation entre los cuales destacamos *Abomination, Saboteur, Urban Chaos* y *Fighting Force 2.* Además para su esperado *Omikron* cuentan con la colaboración del legendario David Bowie, quien creará la música original del juego e interpretará el papel de Boz. Iman, la mujer del cantante, es uno de los personajes en los que Bowie se puede reencarnar. Finalmente, Michael Crichton, el autor de *Parque jurásico*, está trabajando conjuntamente con la compañía en el desarrollo de un juego. ¡Uf! Casi se nos olvida. Eidos lanzará la última entrega de *Commandos*, el gran éxito de PC, también en PlayStation.

Bueno, bueno. ¿No estáis cansados de tanto leer? ¿No? ¿La curiosidad puede más que vosotros, eh? Pues ahí va. Los chicos de Take 2 nos mostraron lo que será *GTA 2*. Visión cenital, podrás hacer lo que se te ocurra en tu camino, estará traducido el castellano... ¡Qué más quieres! Colin McDonald, productor del juego, se mostró preocupado por el reciente crecimiento de las críticas al sector: «es un juego en el que los gráficos están lejos de la realidad. No es pura violencia, lo hacemos para que la gente se divierta aunque no somos ajenos a la controversia que ha despertado el título. Es un juego para divertirse no una apología de la violencia.»
En el *stand* de Hasbro pudimos comprobar que la compañía se ha hecho con los derechos de los juegos de Atari, así como con los de 27 juegos de Namco con lo cual pronto podremos ver en la calle títulos como *Pong* (¿lo recuerdas?), *Missile Command, Glover, Q-Bert, The Next Tetris* y un largo etcétera, todos ellos, eso sí, reconvertidos, con un nuevo *look* y con la jugabilidad propia de un juego del año 2000.

Lego también se ha apuntado al carro de la PlayStation y nos obsequiará con un par de títulos para la gris de Sony: *Rock Raiders* y *Racers*, ambos utilizan el sistema que ha hecho famosa la compañía en el mundo entero en la construcción de castillos, entornos piratas, etc. En el *stand* de Interplay tuvimos acceso al esperado *Messiah* (aunque lo tuvimos que ver en la versión para PC y no saben cuándo saldrá para PSX), *Earthworm Jim* y *R/C Stunt Copter* y... por allá el mes de septiembre está previsto que vea la luz un juego basado en *Star Trek*, también para PlayStation. Los chicos de EA, que estaban sobre un enorme campo de fútbol, mostraron sus secuelas más famosas para el año 2000: *NHL 2000, Knockout Kings 2000, Madden NFL 2000, Supercross 2000, FIFA 2000, Tiger Woods 2000...* y *Formula 1 Championship, Need for Speed, Road Rash...*

Nuestro querido amigo Sam Forrest, últimamente se prodiga mucho por nuestro país gracias a la presentación de *Carmageddon*, nos dijo que todavía habrá que esperar un tiempo para ver este título en la calle. Pero para que no nos fuéramos con las manos vacías nos mostró su último proyecto: *Titanium Angels*, un juego nuevo en el que todavía está trabajando y que será el primero de una trilogía que utilizará el mismo *engine*. Estará en castellano y si los hados son favorables también podremos disfrutar de él en la PlayStation 2.

Y... ¿todavía quieres más? Está bien. Mañana mismo hacemos las maletas y nos volvemos a Los Ángeles. Pero que conste que nosotros estamos muy a gusto aquí en la redacción encerrados y bajo una inmensa montaña de juegos. ¡Lo qué hay que hacer por los lectores! ¡Qué vida más sacrificada! ¡El cielo es lo que nos merecemos! Pero ¿no veníamos de allí? Qué lío. PSP

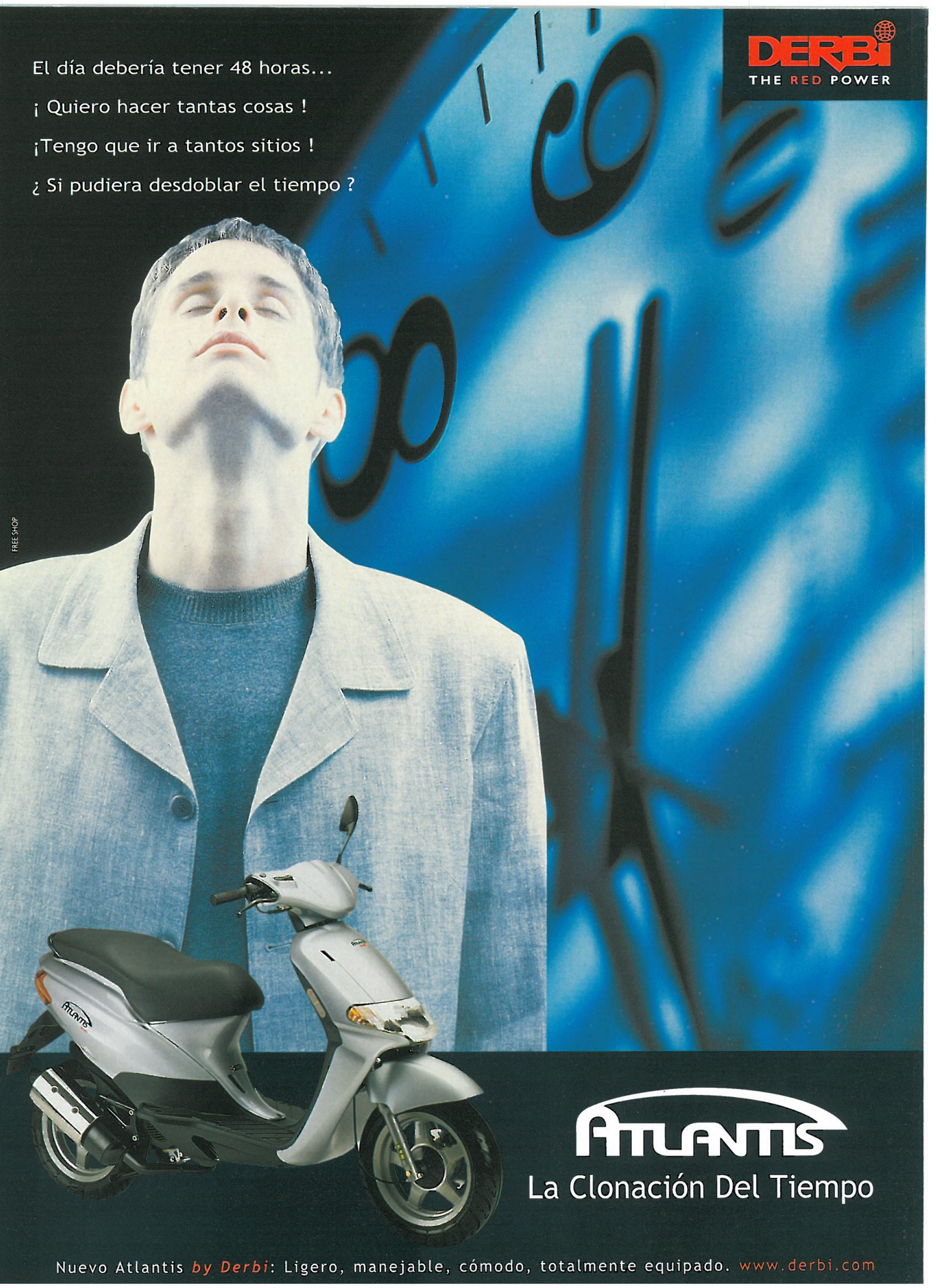
LAS IMÁGENES DE LA FERIA



▲ Chris Deering, en un momento de la rueda de prensa de Sony Europa.



Los chicos de Square nos revelaron algunos de los secretos que esconde *FFVIII*.


El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN VAMPIRO DEMACRADO CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS SOUL REAVER Y 15 CAMISETAS

La venganza es un plato que se sirve frío, pero lo de Ralzeil ya pasa de castaño oscuro. Convertido en un vampiro demacrado por causa del malvado Klain y desde el mundo de los espectros decide volver para ajustar cuentas. ¿Quieres ayudarle? Transita por el mundo material, concentra todas tus energías y responde a la pregunta que te planteamos este mes. Toma papel y boli, concursa y gana. Proein y PlayStation Power sortean 15 juegos Soul Reaver y 15 camisetas. Esperamos tu carta con la respuesta acertada. Escríbenos antes del día 15 de julio y te teletransportaremos un juego y una camiseta si has sido uno de los ganadores.









Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 24 Live Wire!* (Infogrames):

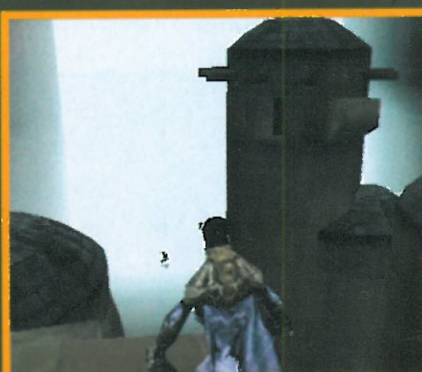
Germán González Guimerá (Premià de Mar, Barcelona)
Guillermo Chamizo Tomó (Madrid)
José Pedro Aguilar Leo (Alcantarilla, Murcia)
Ignacio Ochoa Arce (Villava, Navarra)
David Gijón Saavedra (Alcorcón, Madrid)
Marta Hernando Prior (Barcelona)
José Luis Manzano de Castro (Madrid)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
José Mari Blázquez García (Abadiano, Vizcaya)
Antonio Caraballo Osuna (Sevilla)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
Mario Megías Carazo (Granada)
Luis Gabaldón Álvarez (Ponferrada, León)
Marta Trujeda Espeso (Santander, Cantabria)
Sonia Martínez Santamaría (Burgos)

Respuesta correcta:
Painter.









Recorta por aquí

PSP. 26

Cupón de respuesta

¿Cómo se llamaba (al completo) la primera parte de este título?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Soul Reaver*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Noticias

V-Rally 2

Corre tras la perfección

Hace aproximadamente dos años, Infogrames asombró a propios y a extraños con un juego de conducción que se salía de lo normal. Nos estamos refiriendo a *V-Rally*, aquel título que revolucionó el mercado en lo que a juegos de conducción se refiere y más concretamente al género de los *rallies*, un terreno poco explotado hasta aquel entonces. Ahora los chicos de Infogrames se disponen a lanzar al mercado la secuela de tan aclamado título. *V-Rally 2* fue presentado a toda la prensa especializada en la isla de Córcega los pasados días 6 y 9 de mayo. La razón de que se mostrara en esa fecha no era otra que la de poder comprobar la similitud que hay entre realidad y ficción, ya que en esos mismos días se celebraba el Rally de Córcega, patrocinado en esta edición por Infogrames, además de por la Federación Francesa de Deportes de Motor (FFSA). A pesar de estar presentes en uno de los *rallies* más importantes, todo el mundo estaba impaciente por ver el juego.

Finalmente, tuvimos acceso a un ejemplar en una sala habilitada para la ocasión. Cumpliendo con nuestras expectativas, *V-Rally 2* sólo se puede definir con una palabra: impresionante. El trabajo que hasta el momento ha corrido a cargo de Eden Studios es sobresaliente y eso teniendo en cuenta que no estará terminado hasta finales de junio. Las novedades que podrás encontrar son muy numerosas, tanto en el acabado gráfico como en la jugabilidad y todo ello sin olvidarnos de la infinidad de opciones con las que contaremos. Por ejemplo, si ya en la primera parte el número de circuitos era muy elevado, aquí podrás disfrutar de más del doble, lo cual quiere decir que tendrás a tu disposición casi un centenar de pistas. A esto hay que añadirle 28 vehículos fielmente reproducidos, los cuales han sido creados con unos 1.200 polígonos cada uno. Se han dotado de reflejos las carrocerías y los cristales son transparentes; ahora será posible observar al piloto y al conductor con todo lujo de detalles. Si colisionas contra cualquier elemento del escenario, tu coche sufrirá daños y se ensuciará y los parachoques y otros elementos quedarán en la calzada obstruyendo el paso a los competidores. El primer *V-Rally* fue criticado por las colisiones, los coches quizá eran poco estables y bastaba el roce de una brizna de hierba para dar diez vueltas de campana.

En esta versión, se ha corregido ese «fallo» y los coches gozan de una mayor sensación de peso que antes, aunque siguen saltando por los aires como en ningún otro título del mercado PlayStation. En cuanto a opciones, este *V-Rally 2* no se va a quedar por detrás de sus más directos competidores. A los ya conocidos modos de juego (*Arcade*, *Championship* y *Time Trial*) hay que añadir dos más: *Trofeo V-Rally* y un modo cuatro jugadores de manera simultánea, en el que apenas se nota el excesivo recorte de cuadros por segundo con respecto al de un jugador. Sólo desaparecerán algunos de los elementos secundarios de los circuitos. Pero quizá lo más novedoso es el editor de circuitos. Un editor muy sencillo de utilizar y con el que conseguirás sorprendentes resultados. Podremos hacer de un circuito una verdadera «montaña rusa», con pendientes de un 20% y curvas increíblemente cerradas; incluso cabe la posibilidad de que se puedan modificar los circuitos que se incluyen en el juego. De este modo, las posibilidades de *V-Rally 2* son prácticamente ilimitadas; algo a lo que desgraciadamente no estamos muy acostumbrados.

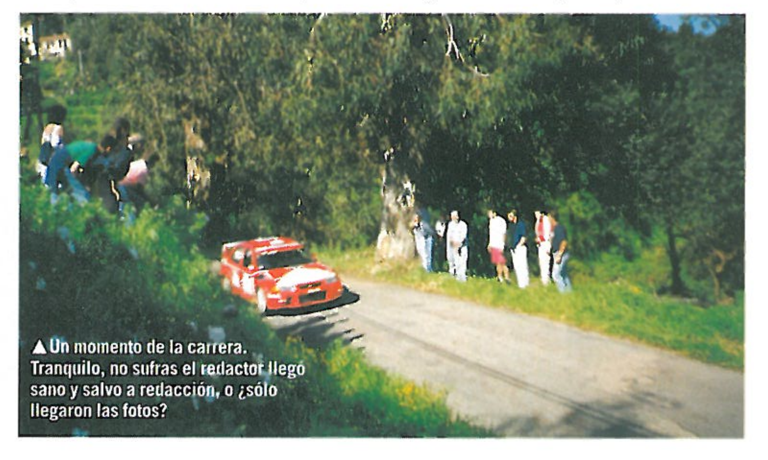
Posiblemente, *V-Rally 2* sea uno de los mejores juegos del catálogo PlayStation. ¡El asfalto está que arde! (Si quieres más información sobre *V-Rally 2*, lee el análisis de la página 72). PSP



▲ Infogrames fue uno de los patrocinadores de esta edición del Rally de Córcega.



▲ Ya no podemos aguantar más. ¡Queremos un *V-Rally 2* ya!



▲ Un momento de la carrera. Tranquilo, no sufras el redactor llegó sano y salvo a redacción, o ¿sólo llegaron las fotos?

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Complementos para la Play

Aunque de momento no hay nada claro, en breve se conocerán más detalles del nuevo periférico que está a punto de ver la luz en Estados Unidos, el cual permitirá descomprimir audio en MP3 desde la PlayStation. El MP3 Enhancer se conectará al puerto externo de la gris de manera que te posibilitará descomprimir música grabada previamente en este formato en un CD. Se desconoce su precio aunque se especula que tendrá un coste en Estados Unidos de unos 60 dólares (alrededor de 10.000 pesetas). Aún no se ha confirmado que vaya a ser distribuido en nuestro país. Como ya te puedes imaginar, la industria musical está que trina con el invento ya que además de incrementar la piratería musical, facilita la venta directa de música a través de Internet. Nos mantendremos expectantes a ver qué sucede.

Noticias

Sigilo atronador

Centro Mail da una fiesta de bienvenida a MGS

Los chicos de Centro Mail lo tienen claro. Con lo que nos ha hecho esperar en España nuestro querido amigo Solid Snake lo mejor que se puede hacer cuando llega es darle una fiesta de bienvenida (hay que tratarle bien para que vuelva pronto). Pues sí, como lo oyes. El pasado día 7 de mayo y cuando ya se había puesto el sol (los espías lo entenderán), la tienda de la calle Preciados de Madrid abrió sus puertas a algunos de los personajes del esperado *Metal Gear Solid*. Además del anteriormente mencionado, nos honraron con su presencia Melisa y Psicho Mantis, quienes no dudaron ni un segundo en dejarse fotografiar con los asistentes al festejo. Un consejo a los que tuvieron la suerte de estar allí: revelad rápido las fotos no sea que aparezcan los chicos de Konami en alguna de ellas. El que avisa... PSP



▲Centro Mail abrió sus puertas a los fans de Solid Snake para recibir a *MGS*.

Noticias

Grammys para la música de los videojuegos

Si hace unos meses, la Academia aceptó la nominación de *Oddworld: Abe's Exoddus* en la categoría de cortometraje de animación y poco después la señorita Lara Croft era nombrada embajadora de la ciencia del Reino Unido, el siguiente paso no podía ser otro. Pues sí, lo has adivinado: la música de los videojuegos. La National Academy of Recording Arts and Sciences anunció hace unos días su decisión de incorporar la música de los videojuegos a la competición por los premios Grammy. La primera entrega en la que podremos disfrutar de tamaña noticia es la del año 2000. Así que ya lo saben señores de la industria del software, hay que aplicarse en todos los aspectos. Quién sabe si el año que viene podremos anunciaros que uno de nuestros juegos favoritos se ha convertido en una serie de televisión de gran éxito y opta a los premios Emmy. ¡Tiembla Emilio Aragón llega *Theme Hospital*! O ¡Alerta *Comisario* llega *Driver*! ¿Te imaginas? PSP

Noticias

Llega a España la Furbylocura

Esperan vender unos 35 millones en todo el mundo

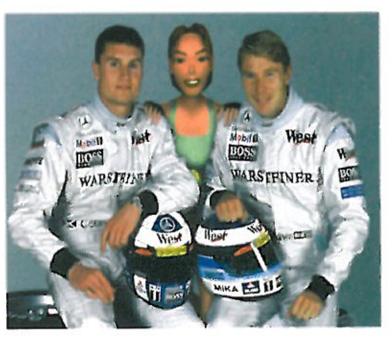
Si no has oído hablar de Furby es que no has estado en este planeta durante los últimos meses. Pero bueno, nos caes bien. Furby es un juguete interactivo, electrónico, robótico, de última generación, recomendado para niños con edad mínima de 5 años. Es la mascota ideal para que el niño aprenda conceptos como responsabilidad, respeto por la naturaleza, relación con sus semejantes y con otros seres vivos, así como conceptos básicos para el aprendizaje de otras lenguas, coordinación del gesto, sentido del ritmo, asociación de sonidos y gestos, desarrollo de la imaginación creativa y pedagógica... ¿Lo tienes un poquito más claro? ¿No? Pues sigue leyendo. Furby es un juguete totalmente revolucionario. Cada Furby es único, tiene su propia identidad y reconoce su nombre. Reclama atención y cuidados a su dueño, le propone juegos y se comunica con otros Furbys. Habla, canta, se mueve, juega, y quiere que le hagas mimos y le suministres alimentos o de lo contrario llora o se enfada. Responde a los sonidos y a los cambios de luz. ¿Qué más quieres? Bueeeeno, eso también te lo desvelamos. Estará a la venta a partir de la segunda quincena de junio y su precio oscilará entre las 5.000 y las 10.000 pesetas. ¡Reserva el tuyo, ya! PSP



Noticias

Eidos, patrocinador oficial

La compañía Eidos Interactive (la responsable de juegos tales como *Tomb Raider*) anunció hace unos días que será el patrocinador oficial del equipo West McLaren Mercedes Formula One, actual campeón del mundo y uno de los equipos con más éxito en la historia de este deporte. Larita ahora sí que vas a correr ¿eh? PSP



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Japón



DESDE ORIENTE

¿Conoces todos esos estereotipos que dicen que los japoneses están un poco locos? Pues sí están locos pero... de alegría

Somos afortunados aquí, en Japón. No sólo adquirimos los juegos con facilidad, sino que conseguimos el tipo de cosas que vosotros no veréis nunca. ¡Ja! En julio, podremos poner las manos sobre *Metal Gear Solid Integral*, que no es una secuela de *Metal Gear Solid* sino una versión modernizada del original con muchas novedades. Y esto será así, primero, porque la versión japonesa sólo disponía del equivalente a vuestro ajuste de dificultad «fácil». También hay un tercer disco, con 300 nuevas misiones de entrenamiento para mantenernos ocupados, y tendremos la oportunidad de cambiar la posición de los guardianes después de terminar el juego, por lo que jugar de nuevo resultará más emocionante.

Lo mejor, de todas formas, son los *bonus* añadidos del modo primera persona. Las características de PocketStation, en comparación, son insignificantes. En julio también verá la luz *Vandal Hearts 2: Gate Above The Sky*, también de Konami. El primer *Vandal Hearts* resultó interesante, y el segundo promete ser más de lo mismo, pero con el doble de mapas y escenarios. Además, el mismo disco en el que viene el juego será distinto del habitual CD de PlayStation. ¿Cómo va a arreglárselas Konami? Se mantiene en secreto, pero las apuestas apuntan a un disco cuya cara inferior no será negra.

Quizá es controvertido, pero en todo caso seguro que sorprende que nadie se haya decidido por cambiar el color o el logo.

Para mantenernos ocupados hasta julio, los juiciosos chavales de Konami van a lanzar *Melty Lancer: The Third Planet*, que es una simulación de batalla con chica guapa incorporada. ¿Os dais cuenta de lo que os estáis perdiendo? PSP

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Sega Frontier 2	Juego de rol
2	Un Jammer Lammy	Simulación de rap
3	Tokimeki Memorial Drama Series Vol 3	*Shoot 'em up*
4	Chocoba Racing	Carreras
5	Sound Novel Evolution Vol 1	Juego de rol
6	Final Fantasy VIII	Juego de rol
7	Monster Farm 2	Aventuras
8	Friends	Aventuras
9	Spyro The Dragon	Aventuras
10	Kagero	Juego de rol

● Primer contacto

Rayman 2

Montones de vosotros os hicisteis con Rayman. Pronto estará aquí de nuevo ¡y será un éxito!

Qué están haciendo! ¡Los chicos de Ubi Soft están sentados tranquilamente sobre lo que muy bien podría ser la sensación en el género de las plataformas del año! *Rayman* apareció por primera vez en dos dimensiones en los inicios de la PlayStation. Fue muy bien recibido porque los entusiastas nuevos propietarios de la gris de Sony clamaban por un juego de plataformas para sus nuevas máquinas. Y, mejor aún, sigue vendiéndose como churros en su nueva encarnación Platinum.

Han pasado muchos años y *Rayman 2* romperá moldes cuando se lance al mercado con algunos de los gráficos y efectos más impresionantes que hayas visto. Rayman puede correr, saltar, lanzar su puño, disparar proyectiles, colgar de cuerdas, escalar y mucho más.

Hemos atisbado a hurtadillas esta prometedora novedad y la depurada calidad de sus niveles y personajes nos sorprendieron. Hay montones de rutas secretas y mundos escondidos, además de pantanos, bosques, litoral y grutas por explorar. ¡Ah, sí, y había cárceles de piratas, fortalezas y un barco pirata! Ubi Soft: necesitamos ver más cosas de *Rayman 2* inmediatamente. ¡Es un juego ganador! PSP



▲ **Exactamente igual que ocurría en el primer *Rayman*, nuestro héroe puede activar su puño y utilizarlo como arma.**



▲ **Cuando lo vimos hace poco, casi se nos cayó la dentadura en el café.**

● Primer contacto

Demolition Racer

¡Consigue algo de testosterona propulsada con gasolina sobre cuatro ruedas y lánzate a corrrrrer!

Adónde han ido todas esas locas carreras? Con *Destruction Derby 2* estuviste allí y lo hiciste. ¡Queremos más y ahora podemos conseguirlo!

Las 12 pistas de *Demolition Racer* son una locura. Puedes hacer giros de 360 grados en el aire, conducir rodeando la masacre, patinar de cabeza contra muros, y, evidentemente, machacar tu coche. Para añadir más violencia están los atajos y las rutas alternativas, por lo cual te verás conduciendo contra el tráfico que viene hacia ti.

¿Buen aspecto? Algunos dicen que *Demo Racer* puede llegar a ser demoledor... PSP



▲ **Todo el daño que recibes es en tiempo real, lo que significa abolladuras realistas y arañazos.**



▲ **Si estropeas tu motor, serás un blanco perfecto para los otros corredores. Ve con cuidado.**

¡ULTIMAS NOTICIAS!

Resident Medi-Evil

No satisfecha con el uso del motor de *Resident Evil* para asustarnos en *Dino Crisis*, Capcom está planeando volverlo a utilizar en *Onimusha: The Demon Warrior*, un juego de aventuras en 3-D situado en el Japón feudal en el que eres un ninja que tiene la misión de rescatar una princesa capturada. Puedes esperar muchas armas y mucha acción samurai en un título que podría aparecer por estas tierras el año que viene.

Patines en vivo

Activision ha desvalijado la crême de la crême de los profesionales del patín para utilizarlos en su próximo juego, Tony Hawk's ProSkater. *Tipos parecidos a Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley y Jamie Thomas se unirán a Tony Hawk y serán inmortalizados digitalmente, ejecutando sus propios y únicos trucos. Se comenta por ahí que los entusiastas del patín están muy contentos con las primeras versiones que han visto.*

● Primer contacto

Rainbow Six

Muévete furtivamente por edificios y haz volar las cabezas de los terroristas, pero recuerda que es un juego

Jugar al juego que sale en un libro. ¿No suena fantástico? Hasta que descubres que el libro es uno de los más emocionantes de los últimos tiempos: *Rainbow Six*, de Tom Clancy. Afortunadamente para todos nosotros, toda la tensión y la acción del bestseller se ha trasladado a la versión que podremos disfrutar en breve para PlayStation.

Rainbow Six te mete violentamente en el corazón de un mundo de espionaje, terrorismo e intriga política. Eres el responsable de una unidad de fuerzas especiales y, como tal, debes sacar con éxito a un grupo terrorista que amenaza con exterminar la población mundial.

Y aunque *Rainbow Six* incluye parte de la acción de estilo *Doom* más impresionante desde el mismo *Doom*, son las decisiones tácticas que se deben tomar las que hacen de este juego un clásico.Antes de emprender algunas de



las 17 misiones disponibles, debes coordinar en qué lugar llevarán a cabo sus trabajos específicos los distintos miembros de tu equipo. Las diversas misiones incluyen desde introducirse en una embajada durante una crisis de rehenes hasta asesinar dirigentes terroristas.

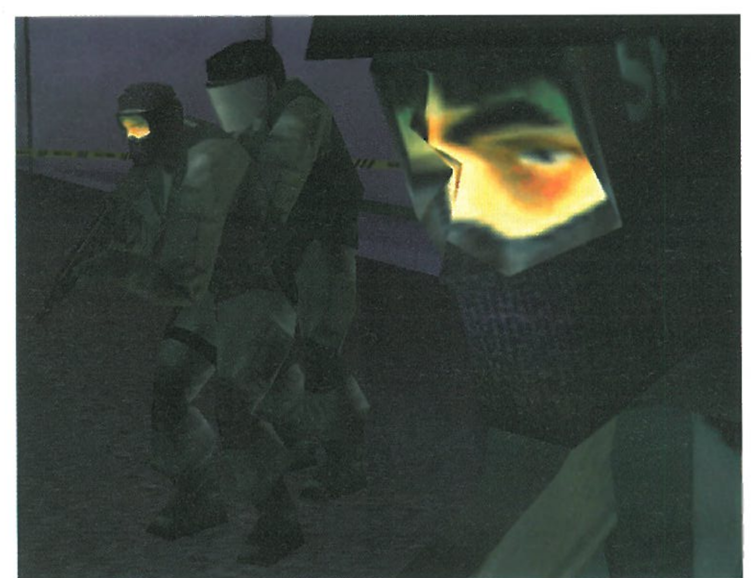
Rainbow Six fue un deslumbrante éxito para PC. Puedes estar seguro que será de una grandeza similar en la gris de Sony. PSP



▲¡Extrañamente, Paul estaba acostumbrado a moverse furtivamente por los lavabos en *Rainbow Six!*



▲ «¿Le importaría quitarse las botas?» Rehenes: ¿quién las llevaría puestas?

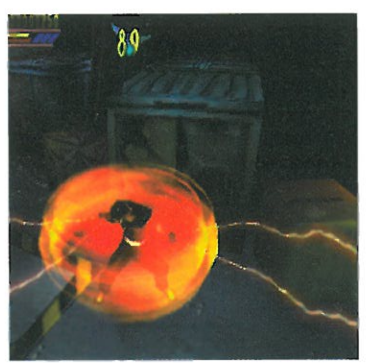


▲ El juego se lleva con cautela. Veamos ¿dónde hemos oído esto hace poco? *Rainbow Six* no es en absoluto un clon de *Metal Gear*. Sólo tienes que disparar a tanta gente como puedas.

● Primer contacto

Gekido

Bruce Lee estaría orgulloso. Esto es acción beat 'em up de la vieja escuela tal y como fue



▲Seguro que si te atacan cuatro rayos saltarines a la vez necesitarás que te enyesen una o dos veces.

A veces, los *beat 'em up* irreflexivos van un poco demasiado lejos. No a menudo, no te preocupes. Nos gustó la acción basada en la historia de *Bushido Blade* y *Tenchu*. Por eso anunciamos la llegada de *Gekido*, un nuevo *beat 'em up* de Gremlin.

Grande, brillante y, lo mejor de todo, impetuoso, *Gekido* llega desde el futuro aunque no en el estilo de *Bio Freaks*. El año es el 2011 y los humanoides mutantes de la Pegasus Corporation se han amotinado. Tomas el control de uno de los cuatro mejores luchadores de los Gobiernos Unidos, con licencia para provocar una carnicería. ¡Es lo que nos gusta!



▲ Ooooh, un mapa del mundo a lo grande. Gekido se transforma en *War Games...* por un momento.

Las calles en 3-D por las que luchas pueden ser completamente destruidas, y causarás una conmoción considerable con todo el armamento a tu disposición. Dispones de todas tus habilidades marciales y combos, naturalmente, pero además de esto está el inmenso arsenal de armas entre el que puedes escoger y disparar.

Nos gustó especialmente el enormemente satisfactorio final del nivel de los malos. Allí debes utilizar realmente las habilidades y armas que has adquirido a través del nivel para resistir cualquier cosa. Llegar al final tampoco es ninguna proeza, especialmente porque los cuatro personajes deben seguir distintos caminos. Son casi cuatro juegos en uno.

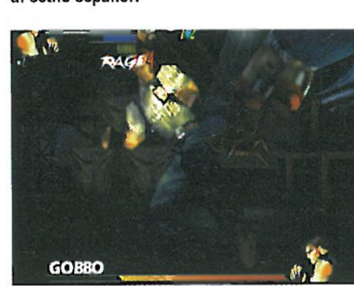
Bueno, todavía es pronto, pero *Gekido* está avanzando por el buen camino. Archívalo en la carpeta de «juego muy prometedor». PSP



▲ No todo es Ryus y Kings, aquí. ¿Qué tal María y Pepe para que haya un poco de lucha al estilo español?



▲ Arremolinada acción power up. Hay un fantástico modo equipo de dos jugadores a tu disposición.



▲ Gobbo. Aunque no de *Legend of the Gobbos*, de Croc. Eso sería absurdo.

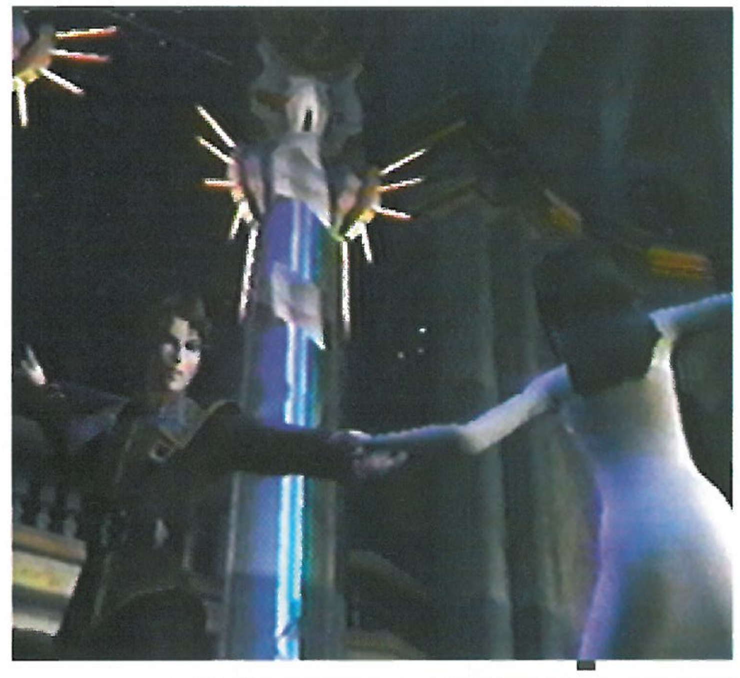


▲ Las artes marciales son una profesión honorable. ¡Pero a veces debes utilizar una pistola grande y buena para vencer!

Noticias

Square Soft, en Europa

Los chicos de Square han decidido que también quieren estar en Europa y por eso han anunciado su intención de abrir una oficina por estas latitudes (Square Europe). Conocida mundialmente por la serie *Final Fantasy*, por si no lo sabías, es la tercera compañía desarrolladora y editora de *software* de Japón. ¿Significa este acercamiento que no tendremos que esperar tanto para ver en el mercado títulos como *Final Fantasy VIII* o el mismísimo *Final Fantasy Collection*? Sólo el tiempo lo dirá. Pasito a pasito...





Noticias

Infogrames, por las nubes



No es justo. Infogrames nos muestra sus cifras de ventas y a nosotros no nos suben la paga. ¡Mamáááááá! Bueno, bromas aparte. Los chicos de Infogrames están lanzadísimos. Estos últimos meses no han hecho más que firmar acuerdos y ¡claro! ahora recogen los beneficios, aunque es justo señalar en su favor que es una de las compañías que más ha trabajado últimamente con el objetivo de ofrecer más títulos para PlayStation. La compañía gala ha tenido un incremento de ventas en el primer trimestre del año financiero 1998/99 de más del 30%, lo que se traduce en ni más ni menos que en 9.182 millones de pesetas. ¡Ohhhhhh! Pues nada, no nos queda más que felicitar a Infogrames y decirle que nuestro cumpleaños es el día...



Noticias

El pato Donald, en PlayStation

Las compañías Disney y Ubi Soft han firmado un acuerdo

Los súper jefes de la industria no descansan ni un solo momento en su afán por atraer lo mejor a la PlayStation. Ahora le ha tocado el turno a Disney. Pues sí, Disney Interactive y Ubi Soft Entertainment han anunciado un acuerdo de desarrollo, producción y distribución de diversas aventuras basadas en los populares personajes de Disney, incluyendo, cómo no, nuestro querido amigo el pato Donald. ¡Qué recuerdos! Las aventuras virtuales del célebre palmípedo estarán a nuestro alcance en otoño del 2000, según las previsiones de Ubi Soft. El vicepresidente senior y director general de Disney Interactive, Jan Smith, explicó en el momento del acuerdo que «estos productos serán una estimulante experiencia para los jugadores de todo el globo cuando conozcan la nueva generación digital con el pato Donald, uno de los personajes favoritos de Disney». Por su parte, Ubi Soft confía en reforzar así su experiencia en desarrollo de productos y ampliar su gama de juegos incluyendo las últimas tecnologías. El desarrollo internacional de estos productos, según nos han comentado, se realizará en Montreal, Italia, Marruecos y China, y será supervisada en los estudios que tiene la compañía Ubi Soft en Nueva York (EE.UU.).

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Lara bebe Lucozade
La «niña bonita» de *Tomb Raider* será la estrella de una serie de anuncios de Lucozade. En uno de ellos, según se rumorea, ella aparece corriendo por un laberinto de túneles y escaleras. Llega al borde de un barranco huyendo de una jauría de perros y se da cuenta de que sus niveles de energía han caído, por lo que toma una botella del dorado zumo de glucosa y en un momento pega un brinco y se salva.

¿Bailas?
La secuela de *Bust A Groove* contendrá «vibraciones» de jazz, hip hop, soul, house y capoeira, así como danza tradicional japonesa y patinaje en línea. Tres nuevos bailarines, Tsutomu, Comet y Bi-O, se añaden al grupo original. En Japón ya lo están disfrutando.

● Primer contacto

Rally Masters

¡Es un bombazo de juego de conducción! Pisándole las ruedas a V-Rally 2, llega otro juego de rallies que te llenará de barro

Colin McRae demostró que los juegos de conducción no tienen por qué estar forzosamente basados en la conducción sobre asfalto para ser brillantemente divertidos. *Rally Masters* es el último juego de velocidad desenfrenada por el campo que ya está a punto de salir a la calle para PlayStation.

El objetivo es producir emociones que retuerzan las tripas. El productor de *Rally Masters* utiliza palabras como «impetuoso», «matador» y «electrizante» cuando se le pide que describa el atractivo de este título.

Podrás escoger entre una escudería entera de coches de los setenta, ochenta y noventa, además de enfrentarte a auténticos pilotos de esos tiempos. Algunos de los coches disponibles son Peugeots, Fords, Citroën y Toyotas.

Como es un juego con licencia, podrás aprovechar diversos modos de juego únicos basados en hechos reales. La acción está organizada en forma de campeonato dejando fuera de combate al contrario con carreras cara a cara en coches idénticos.

«En las carreras, todos los pilotos empiezan igualados. Todo es cuestión de habilidad y valor, no de quién tiene el coche más rápido», declara el productor Steve Banks. Hay dos tipos de conductores de F2, coches de rally e



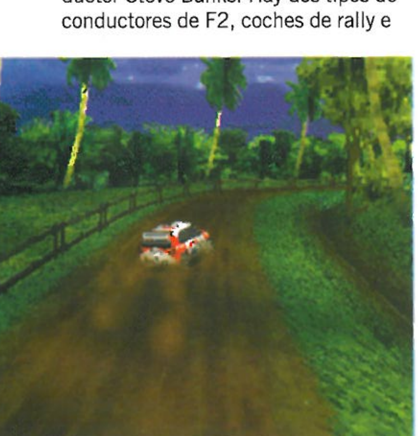
▲ El detalle de los gráficos es realmente fenomenal. Deberías verlos en acción.

históricos. Debes probarte a ti mismo y obtener ofertas de mayores y mejores equipos de competición, y finalmente meterte en un monstruo sobre ruedas.

En total, hay unos 24 modelos básicos de coches y 50 equipos, lo que hace una suma de unos 70 coches distintos que se pueden conducir. No te aburrirás de un camino porque los chicos de Digital Illusions han estado atareados con más de 50 circuitos distintos para que disfrutes. Nos estamos volviendo locos en la redacción. PSP



▲ *Rally Masters* se juega de forma muy parecida a *Sega Rally* (la versión arcade). ¡No te pierdas esa suspensión tan realista!



▲ Los efectos en *Rally Masters* hacen que el polvo levantado tenga un aspecto real.



▲ También encontrarás aquí pistas partidas para dos jugadores, igual que en las etapas especiales para dos jugadores en *Colin McRae Rally*.





▲ Ooh, es casi como si estuvieras allí. Éste puede llegar a ser un juego de rally de referencia para PlayStation.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Ambicioso, así describiríamos *Urban Chaos.* Sin que sorprenda a nadie, sus desarrolladores se están quedando atascados en el trabajo (el juego debía ser comercializado en septiembre), pero por los detalles que se han hecho públicos, está claro que apuntan alto. Por ejemplo, el juego pretende ser una mezcla de prácticamente todos los géneros. Disparas un poco, luego te enfrentas a un contrincante en una secuencia de *beat 'em up*... Ese tipo de cosas. Es completamente en 3-D, por lo que puedes ir a donde te apetezca. Hay «mapping y meshing» (lo que quiere decir que su aspecto es bueno) y «tiempo efectivo» (lo cual significa que probablemente quedas empapado por la lluvia). Por lo que sabemos, la historia trata de un tipo que se llama Roper y una doncella llamada D'arci Stern que intentan (una vez más) salvar el mundo.



▲ Este trozo nos recuerda a *Syphon Filter*, lo cual no está mal. Es, de hecho, buena.

Primer contacto

Urban Chaos

Hay caos y se produce, efectivamente, en un ambiente urbano. El nuevo desastre 'em up en 3-D de Eidos tiene un poco de todo para mantenerte ocupado...



▲ Este trozo nos recuerda a *Tomb Raider*. Aaaah. Creemos que tenemos una i...



▲ Imagínate que *Syphon Filter* se encuentra con *Tomb Raider*. En una ciudad iluminada con neón. Y tienes una pelea. Vamos.



▲ Esperamos que puedas tomar el taxi y hacer volar las gasolineras.

◄ Los trozos *beat 'em up* tienen un aspecto genial. ¡Enemigos múltiples! Precioso.



▲ Los detalles de *Urban Chaos* sólo están esbozados en este momento, pero ya estamos emocionados. Porque somos así. Ll...amos de alegría cuando vemos mariposas.

● Primer contacto

FA Premier League Stars

Todos los héroes, toda la acción en vivo, todos los estadios, todos los comentarios, todos los patrocinadores... Los desarrolladores han hecho un buen trabajo, con un juego de fútbol de muy buen estilo

Sí, tenía que ocurrir. Y si tenía que ocurrir, Electronic Arts debía ser quien debía estar al cargo de un título de estas características ¿no? Tal y como sugiere el nombre, este juego de fútbol está basado en el campeonato británico. Al ser de EA, quiere decir que dispones de todos los estadios, los logos de todos los clubes, jugadores y los colores hasta de los patrocinadores de los clubes.

Aunque vayan saliendo otros juegos de fútbol, éste promete ser del estilo EA, ya que incluye la posibilidad de tomar decisiones directivas como comprar nuevos jugadores y cambiar las tácticas. Todo ello con el nuevo sistema de juego STARS™ (consigues estrellas para recompensarte por la forma en que tu equipo juega). En un universo paralelo, podría ser llamado *Live Action Fantasy Football*, ya que parece adherirse a una cultura de *Fantasy Football*, aunque los resultados no están dejados al azar y el mundo real está en tus manos y depende de tus habilidades.

Además de partidos de fantasía en todo el mundo, también puedes, si lo deseas, verte implicado en tristes y húmedos encuentros de segunda división. De todas formas, todo está en el juego. Atención señores desarrolladores, nos encantaría poder hacernos con un programa semejante, algo así como *La liga de las estrellas 98-99...* PSP



▲ **Si quieres darle con la cabeza... consíguete un jugador muy caro para que lo haga por ti.**



▲ **Intenta pillar la pelota que está detrás de la pared y disparar hacia el portero.**

● Noticias

¡GT y FFVII ya están en Platinum!

¡Sí! ¡Es cierto! Los dos mejores juegos para PlayStation DE LA HISTORIA...

Ya están aquí. Los dos más esperados. Dos de los lanzamientos con más éxito que llegaron a la PlayStation el año pasado ya están disponibles desde hace unos días en la gama Platinum. Si tú eres una de las escasas personas que no compró *Final Fantasy VII* cuando salió al mercado la primera vez, ahora ya no tienes excusa. Vive las aventuras de Cloud y sus colegas o lánzate a la carretera, sobrealimenta un deportivo y gira tirando del freno de mano. ¡Incluso puedes hacer las dos cosas! PSP







● ¡Los mejores juegos para PlayStation están en la línea PLATINUM!

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

Football Manager

Continúa el tiovivo de los juegos de directivos... sólo que esta vez, el perjudicado serás tú

Dijeron que no podía hacerse. Dijeron que la PlayStation no podía manejar todas las estadísticas. Y luego casi todas las empresas de producción de juegos del mundo están demostrando que estaban equivocados. Pero ninguno les deja tanto en evidencia como este informe de la central de Codemasters, que demuestra que pueden haber encontrado un genio entre sus filas.

Este nuevo juego de simulación de fútbol —que todavía no dispone de nombre oficial— tiene todo lo que podías esperar, pero en un aspecto crucial supera incluso al infame juego para PC *Championship Manager 3*.

Vale, no puedes estar en movimiento y negociando en el mercado de los traspasos, y tampoco puedes cambiar el aspecto de un estadio en un viaje de larga distancia en autocar yendo a casa de tu abuela. Pero si encuentras a un colega con una PocketStation ¡podéis jugar los dos por infrarrojos!

Todo lo que se necesita es una rápida descarga de tus equipos a dos PocketStation y ya podéis empezar. Con la conexión basada en infrarrojos, los dos equipos pueden jugar entre ellos un partido completo. ¡Es genial! Estarás de acuerdo. Todo lo que necesitamos ahora es una PocketStation o dos. Ejem...



▲ **Hay presentaciones por hacer del estilo «el partido del día».**



▲ **No te preocupes, *Football Manager* está justo empezándose a desarrollar. ¡Todavía no tiene ni nombre!**

En lo que respecta al juego «en sí», es posiblemente el simulador más realista para PlayStation hasta el momento. Codemasters ha obtenido un acceso privilegiado a los directivos a través de un acuerdo con la League Managers Association, esforzándose por conseguir, además de las estadísticas, la sensación correcta. Esto quiere decir que tienes la posibilidad de asumir todas las funciones que un directivo lleva a cabo, sin tener que preocuparte por actividades inútiles como mejorar el estadio o escoger a los patrocinadores. Y los directivos también proporcionarán a Codemasters algo del conocimiento interno de los equipos. Debería estar bien.

¿Primeras impresiones? Vale la pena seguir el juego. PSP











▲ **Así va la cosa. Pon dos PocketStations cerca la una de la otra. Descarga vuestros respectivos equipos. Empieza el juego. Muérdete las uñas. Grítale a tu contrincante. Intenta ganar.**

● Primer contacto

Warpath: Jurassic Park

¿No has tenido alguna vez deseos de ser un Tiranosaurus Rex? No, nosotros tampoco. ¿Pero qué tal debe ser luchar como si fueras uno de ellos?

Cuando oímos que dos de las mayores empresas en este negocio se juntaban para crear un *beat 'em up*, empezamos a estrujar nuestros controles con las manos sudadas. Luego, oímos que estaría basado en la mayor licencia de la década. ¡Uau!

Warpath: Jurassic Park es un *beat 'em up* completamente nuevo, en el cual están implicadas estas enormes bestias prehistóricas. Podrás luchar como uno de diez dinosaurios a escoger, entre los cuales están el T-Rex, el Raptor Gigante, Giga y Styrcal. Luego, a medida que avanzas por los alrededores, soltarás tus personajes escondidos.

Igual que en las películas, la animación se ha basado en auténticas investigaciones paleontológicas pero con una cierta licencia artística en lo que respecta a los ataques.

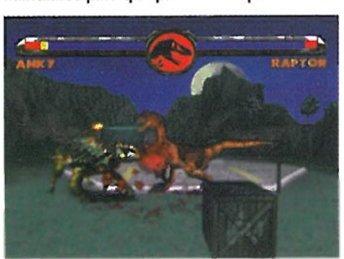
Para sacar uno de estos movimientos salvajes, cada dinosaurio tendrá un medidor de furia en la parte superior de la pantalla que se irá rellenando con cada golpe con éxito. Cuando esté lleno, podrás desatar toda la furia del luchador que hayas escogido.

Warpath utiliza nuevas técnicas de programación que, casualmente, serán transferibles a PlayStation 2. La piel de cada dinosaurio está hecha con una rutina de textura única que les da una apariencia real.

Los fanáticos de las películas reconocerán el corral del T-Rex con sus alambradas electrificadas, las famosas puertas y la gasolinera de *El mundo perdido*. Los cajones destructibles para esconder comida y los humanos comestibles que se mantienen a una distancia prudencial de tus mandíbulas son dos nuevas características. Con este juego y sin olvidarnos de *Dino Crisis*, se puede decir que realmente han vuelto los dinosaurios PSP



▲ **No hay nada como la comida en movimiento, y este personaje está pidiendo que le arranquen la cabeza de una dentellada. Los homosapiens proporcionan maneras poco habituales para que puedas recuperar la salud.**



▲ **Corta en rodajas a un escamoso colega jurásico con la ayuda de tus enormes garras y afilados colmillos.**



▲ **¿Reconoces el escenario? Deberías. Costó poco hacerlo y recaudó millones.**



Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:
15 JUEGOS COMPLETOS DE
CROC 2
4 PARES DE ZAPATOS KICKERS

ANALIZAMOS...

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO
CROC 2
OMEGA BOOST
DRIVER
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
APE ESCAPE
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM

375 PESETAS





CLUB MAX
TARJETA DE SOCIO
CAMISETA DEL CLUB
CONCURSOS...

¡ 2 PÓSTERS GIGANTES DE REGALO !





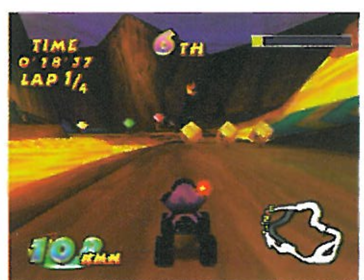


Especial puesta al día

Speed

¡Ahhhh, vuélvete loco! Lo podrían llamar el Mario Kart de la PlayStation, pero este temerario certamen con aspecto de dibujos animados está en su propia clase

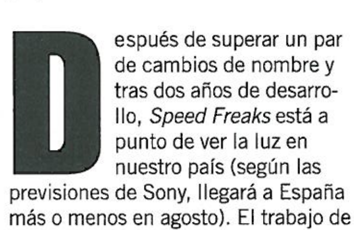




▲ Los *power ups* serán vitales para el S.U.D.5 porque en este momento va el último.



▲ Recibes una gran ovación de la multitud que está siguiendo la carrera cuando entras en la recta final.



Después de superar un par de cambios de nombre y tras dos años de desarrollo, *Speed Freaks* está a punto de ver la luz en nuestro país (según las previsiones de Sony, llegará a España más o menos en agosto). El trabajo de Funcom cuyo objetivo era hacer para PlayStation un genuino juego de carreras para cuatro jugadores ha terminado y ahora podemos decirte que la espera ha valido la pena.

Ya sabes que se trata de un juego de carreras de dibujos animados parecido a los clásicos *Mario Kart* de Nin-



LIGA UNO









▲ Una muy agradable manera de introducirse en el juego porque ninguno de los circuitos es demasiado espinoso. En el Circuito 2, una gran roca cae en la pista en la cuarta vuelta, por lo que puedes perder un par de posiciones cuando vuelvas a ponerte en marcha, aparte de esto es bastante seguro. El Circuito 3 es nuestro favorito porque tiene curvas resbaladizas y un trazado simple.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Street Rider 2*

Showscan Entertainment está dando los últimos retoques a *Street Fighter II – The Ride*, una movida atracción teatral parecida a las del parque temático de Universal Studios. *The Ride* incluye luchas entre muchos de los personajes ya conocidos del juego, como Ryu, Ken y M. Bison. Desgraciadamente, el juego sólo se podrá ver en los cines especializados de la compañía en Estados Unidos. Si funciona bien, no hay motivo para que no podamos verlo aquí en el futuro.

Freaks



▲ Falla escogiendo una de estas prometedores posiciones y de verdad te habrás equivocado.



▲ Los molinos son un tema recurrente en *Speed Freaks*.



tendo. También debes saber que tiene un aspecto genial. Pero lo que probablemente desconoces es que hay una selección de nueve coches que dan vueltas por doce circuitos distintos divididos en ligas de tres o cuatro carreras. Los pilotos son distribuidos según su peso y, según si escoges un conductor ligero, medio, pesado o muy pesado, el coche reacciona en función de lo que has elegido.Los estilos de circuito incluyen estadios rodeados por una feria, un profundo túnel azul y dos pistas exteriores, la una con lava y la otra con peligros acuáticos. Cada uno de los doce circuitos es una variación de estos temas, pero no creas que esto quiere decir que son parecidos. En

LIGA DOS









Aquí la acción pasa a ser un poco más difícil, con los cuatro circuitos que componen la segunda liga, o Liga Dos, si lo prefieres. El primer circuito es otro espacio sembrado de molinos; el Circuito 2 es de una rapidez pasmosa y el Circuito 3 es una feria más grande. Los niveles de la feria son realmente impresionantes. El Circuito 4 es un enorme camino con curvas suaves lleno de oportunidades para adelantar. ¡Aprieta el pedal!

● Especial puesta al día

Speed Freaks





▲ Encuentra este atajo en el Circuito 4 de la Liga Uno y te vas a reír. ¡Está cargado de *power ups*!

◄ Sigue los atajos en los niveles del terreno de la feria y podrás encontrar algunos cómodos *power ups*.



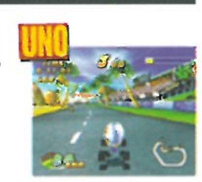
▲ Bonita vista desde aquí ¿verdad? El esfuerzo que han hecho para los fondos es asombroso.



▲ Mira cuidadosamente los mapas en la esquina inferior. Allí están los atajos.

Los power-ups

● Los *power up* son resbaladizos (1), misil buscador (2), invisibilidad (3), ametralladora (4), explosión (5), triple explosión (6), neumáticos (7), turbo total (8) y la cosa esa con cortocircuito que lo abarca todo (9). También hay una bomba que parece circunscrita al modo dos jugadores.

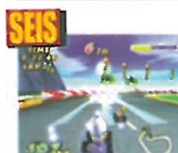


















» realidad, son todos lo suficientemente distintos, espléndidamente diseñados, con diversos atajos y con detalles en un paisaje terriblemente atractivo. Espera a ver el barco pirata en la feria en la Tercera Liga. Es sorprendente.

Los *power up* disponibles que puedes conseguir durante una carrera son todos de gran valor para «quitar de en medio a ese perdedor que tengo delante», pero algunos son particularmente especiales. Junto a los misiles habituales (buscadores y normales), manchas de grasa y ametralladoras, hay algunos grandes dispositivos destructores, uno de los cuales hincha los neumáticos de todos los otros coches hasta que explotan, otro es una retorcida onda de choque de energía que quita las golosinas a todos los demás y los detiene instantáneamente.

La otra innovación de *Speed Freaks* es la señal de turbo. Hay muchas de



▲ Es una lástima que ya no tenga potencia turbo porque un buen empujón le vendría muy bien justo ahora.



▲ ¿Te importa que el realismo haya desaparecido para dar paso a este aspecto de dibujos animados? En absoluto.











Duro, duro, duro. Terminar primero o incluso por puntos es un éxito absoluto. Dicho esto, te sientes mejor terminando cada vuelta, que es uno de los placeres de *Speed Freaks*. Las curvas sobre los acantilados en el Circuito 1 son infernalmente traidoras; el Circuito 2 es probablemente el más duro del lote y el barco pirata en el Circuito 3 es despampanante.

● *Vale, sígueme*

La secuela de *Abe's Oddysee*, *Munch's Oddysee*, se está desarrollando actualmente en California (USA). Será un despegue radical a partir de las dos primeras aventuras *Oddworld* y, para poder desarrollar el proyecto completamente, aparecerá seguramente en el 2001 como uno de los buques insignia de la nueva generación de PlayStation en su primer año.

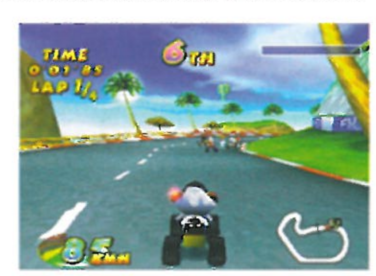
● *¿Estás contento de verlo?*

Sony tiene previsto diseñar, desarrollar y lanzar juegos originales para NeoGeo Pocket. El nuevo juego, que viene de la mano de SNK, está entusiasmando a las multitudes en las ferias industriales de Estados Unidos y despertando un gran interés por parte de los desarrolladores. Sony ha dado a entender que están muy interesados en crear un cable de enlace para NGPC y PlayStation 2, así como en juegos que, de alguna manera, pudieran operar o intercambiar información entre ellos. ¡Hacedlo YA!

▲El agua se va convirtiendo más en una característica del circuito a medida que el juego avanza. Si te metes demasiado en ella necesitas unos cuantos segundos para volver a la carrera.

esas repartidas en filas de cinco por los alrededores de los circuitos y, cuando los recoges, el indicador de turbo en la esquina superior derecha de la pantalla empieza a llenarse. Cuando hayas recogido suficientes como para llenar el indicador, podrás poner en marcha un temible turbo que necesita de una larga recta para poderlo aprovechar completamente. O, y éste es el método inteligente, puedes utilizar algo de esta potencia extra para adelantar a alguien en una curva delicada, o ponerte delante de los demás para quitarles sus *power up.* ¿No es verdad que *Speed Freaks* es tanto un juego diabólico de carreras como una buena manera de aguzar el ingenio? Bien.

Respecto a la acción para cuatro jugadores, la versión que probamos la tenía instalada y funcionando y no nos defraudó. Buena parte de los detalles de la pista se pierden pero te queda la velocidad y las nuevas pistas son tan impresionantes y divertidas como las carreras para un solo jugador.



▲ No te queda ningún *power up*, ni siquiera una miga de potencia turbo por utilizar. Esta vez, todo ha terminado.

Para ponerlo fácil, este es el juego que esperábamos que fuera y nos costará esperar a ver la versión final. Mario haría bien en vigilar el retrovisor, ¡porque tiene a *Speed Freaks* pegado detrás! PSP



▲ Más niveles de feria. No sólo el paisaje es bueno; son las distintas superficies mezcladas en un circuito lo que las hace tan fantásticas junto con las grandes curvas abiertas.

Corredores chiflados

● Escoge aquí tu propio kart con una selección de personajes con amplias sonrisas, grandes cabezas y peinados locos. O elige un perro que habla, quizá. Descubrirás que tu kart maniobra de acuerdo con la constitución del personaje: ligero, medio, pesado o muy pesado. Quizá un poco más lejos de lo que podías esperar de un clon de *Mario Kart.*

BUZZ



BRAINS



CHIP



MONICA



S.U.D.5.



TABATHA



TEMPEST



TETSUO



THOR AND WEDGIE



● Primer contacto

Evil Zone

¿Un beat 'em up que sólo utiliza dos botones? Puede ser tanto una película anime como un juego de lucha. ¿Sus planes? Dejar en ridículo a sus rivales

Los *beat 'em up* han recorrido un largo camino desde que el jefe de Capcom, mientras se peleaba con alguien pensó «espera, ahí hay un juego». Los modernos *beat 'em up* de la era espacial han evolucionado siguiendo dos líneas: el lenguaje (lo que al principio eran «puñetazos» y «golpes en la cabeza», ahora son «ataques aéreos invertidos», «súper suplantaciones mortales de X sobre Y», «golpe formal de invalidación de fuerza con número entero» y «súper venganza de 200 repugnantes dragones») y la complejidad de los controles. *Super Street Fighter Alpha 3*, por ejemplo, podía ahuyentar en segundos a un grupo de enanos sincronizados. Sólo un individuo valiente podría discutir que los *beat 'em up* se han convertido en algo mucho más complicado, básicamente porque los forofos de los *beat 'em up* le pegarían a él.

Como consecuencia, apareció *Evil Zone*, cuyos controles funcionan así: Triángulo para el ataque y Cuadrado para la defensa. Terriblemente simple y enormemente flexible. Los movimientos cambian según en qué dirección golpees o bloquees, y también según lo lejos que estés de tu oponente.

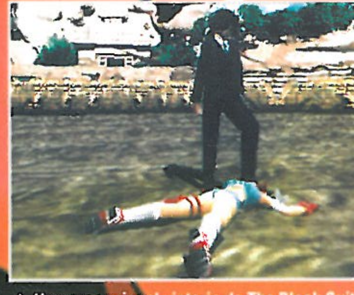
Evidentemente, todavía hay lugar para movimientos especiales. Cada uno de los diez luchadores tiene un «ataque mortal» que debe ser cargado previamente utilizando el Triángulo (dejándote esquivando el golpe y deseando, mientras tanto, lo mejor). Úsalo y tu personaje barrerá a tu rival en un frenético y devastador ataque.

Los controles son minimalistas, pero la acción de *Evil Zone* añade el máximo daño y los ángulos de cámara que puedes esperar de una película *anime*. Los personajes (con las habituales historias entrecruzadas) van repartiendo golpes con un extraño vigor y, como puedes comprobar en las imágenes, celebran un «ataque mortal» exitoso volviéndose locos. ¿Múltiples jugadores aporreando la víctima en un gran círculo? ¿Explosiones atómicas? Y debe de haber robots gigantes allí. Nuestros nerviosos dedos no pueden esperar más. PSP





▲ *Evil Zone* no escatima en efectos especiales. O en pantalones especiales.



▲ Una excepcional victoria de The Black Suit sobre Comatose Woman.



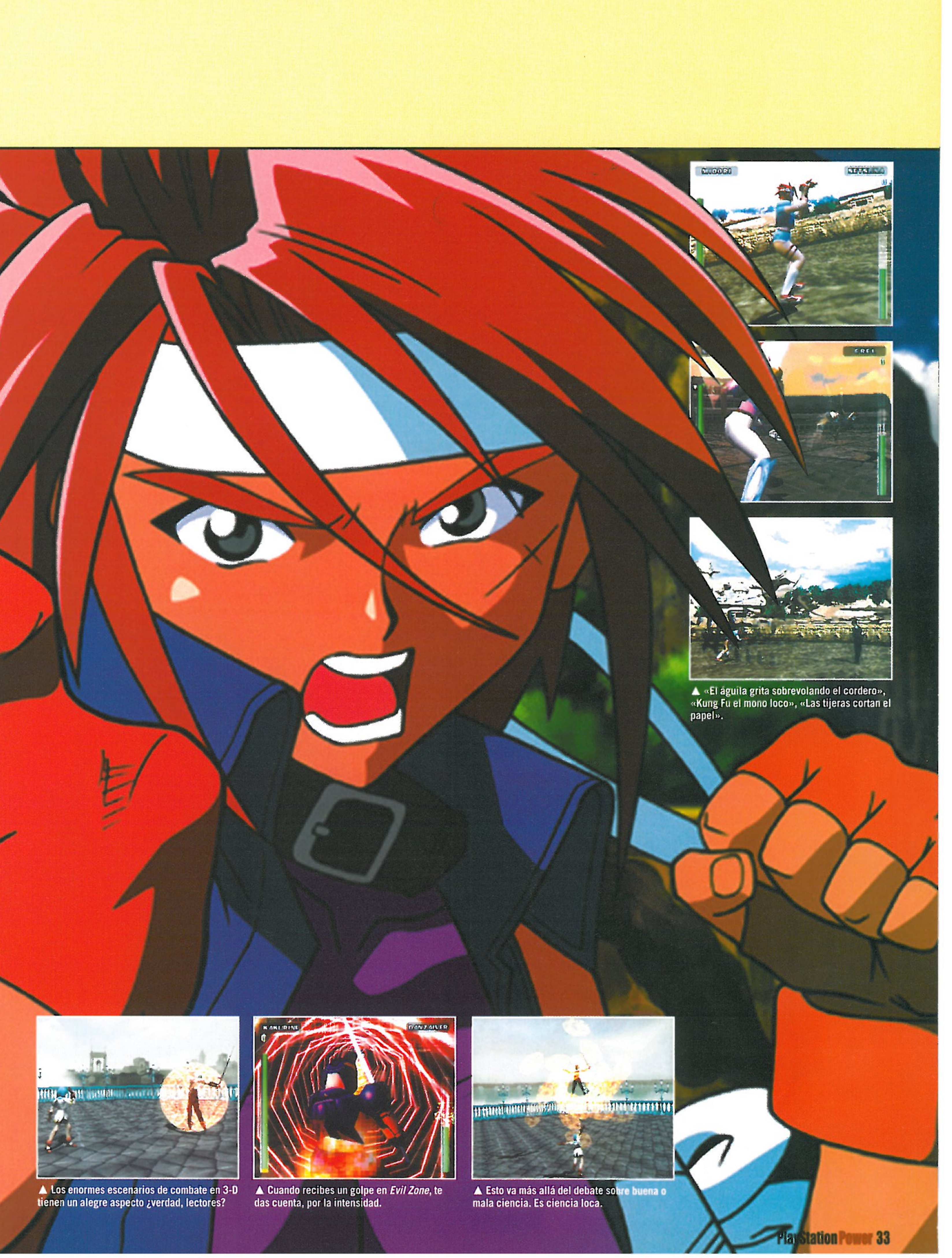
▲ ¿Una especie de robot gigante sumergiéndose para pisotear a un desdichado oponente? Lo deseamos.



▲ Será mejor que no reproduzcas esto en casa. Cubos de gasolina y... bueno, mejor no lo intentes.



▲ Es el poderoso y lógicamente temido Hokey Cokey Attack. Un Morris Dancer Special™.



▲ «El águila grita sobrevolando el cordero», «Kung Fu el mono loco», «Las tijeras cortan el papel».

▲ Los enormes escenarios de combate en 3-D tienen un alegre aspecto ¿verdad, lectores?

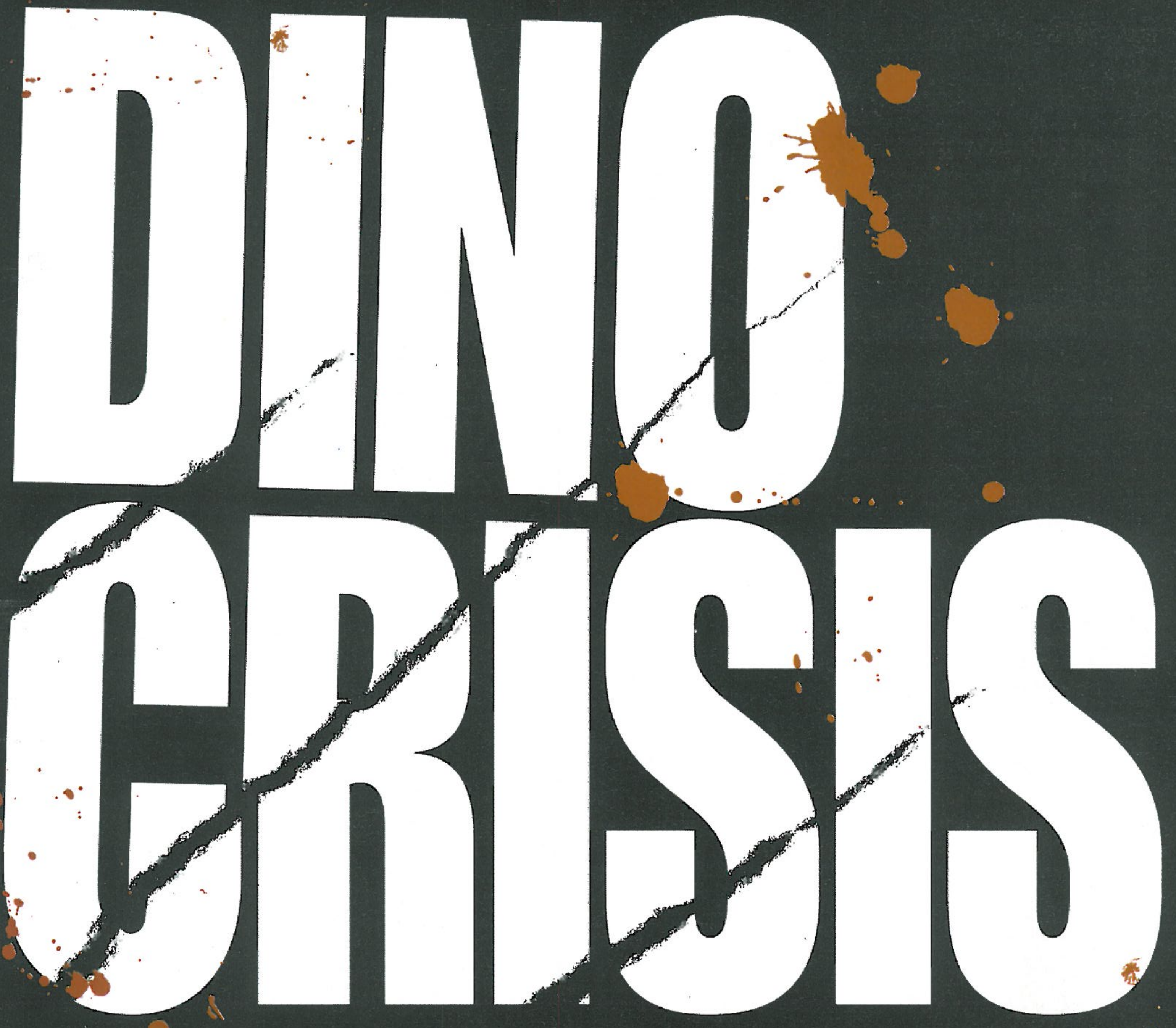
▲ Cuando recibes un golpe en *Evil Zone*, te das cuenta, por la intensidad.

▲ Esto va más allá del debate sobre buena o mala ciencia. Es ciencia loca.



▶ El tiranosaurio corriendo a toda velocidad. Te hace sentir como un pequeño mamífero.

«Es Resident Evil para los años 90. Pero los años noventa de hace 90 millones de años. Y lo hemos estado probando»



Dinosaurios. Tiburones con patas. Por fin Capcom les ha hecho justicia con una aventura de tercera generación más terrorífica que *Silent Hill* y *Resident Evil* juntos. Este es un juego desgarrador...

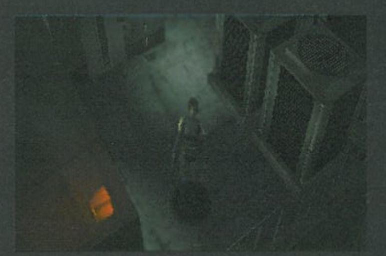
Los dinosaurios son unos animales excelentes. Desde que la humanidad tiene conciencia de que su evolución no se cruza con la de esos gigantescos y atractivos lagartos, hemos estado obsesionados por ellos. No olvidemos la conmoción que causó *Parque jurásico*, con sus dinosaurios de «verdad». Quizá te acuerdes de la decepción que causó la oportunista secuela *El mundo perdido*, tan pobre que el único entretenimiento que ofrecía era ver cómo le arrancaban la cabeza al guionista a mordiscos. Incluso puede que recuerdes el juego *El mundo perdido* para PlayStation, hecho por los mismos creadores de la película. Un juego que, a primera vista, parecía no valer mucho pero que, en realidad, no estaba nada mal.

Hemos esperado con paciencia que alguien creara un juego de dinosaurios digno desde que —más o menos— apareció la primera demo de T-Rex para PlayStation, allá por 1922 aproximadamente. Y ahora, por fin, los siniestros maestros del arte digital de Capcom han logrado destilar la tensión y el escalofriante terror de *Parque jurásico* y los antepasados de esos monstruos carnívoros en *Dino Crisis*. Es como *Resident Evil*, pero para los años noventa. Pero los años noventa de hace 90 millones de años. Y lo hemos estado probando.

Los dinosaurios de *Dino Crisis* son increíbles. Fluidos y salvajes, hacen que los apáticos *zombies*


▲ Regina no está bien preparada para enfrentarse a esta máquina devoradora. Es letal, hábil y no se anda con contemplaciones.


▲ El aterrorizante T-Rex en la secuencia del tejado. Mételo en la cabeza, si puedes encontrarla.


▲ El enfoque poligonal de *Dino* hace que la cámara pueda moverse con libertad «despertando» una terrible sensación de miedo.

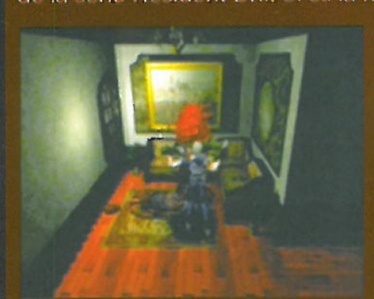

▲ Mete la mano en su boca y arráncale la lengua para que no pueda morder. A lo mejor funciona.


▲ Por esa puerta puedes ver los rayos láser cubriendo a Regina.


▲ «Espera aquí... voy a... revisar el vídeo... del Laboratorio de Dexter...»

LA PISTA DIABÓLICA

Y así es como nos metimos en *Dino Crisis*, tras una enorme dosis de la serie *Resident Evil*. Si es la mitad de aterrorizante... ¡Socorro!



Resident Evil (1996)

De todos es sabido que el título original causó una gran sensación cuando apareció por primera vez hace tres años. No sólo no se parecía en nada a ningún otro juego por su asombroso realismo y sus ángulos de cámara cinematográficos, sino que era auténticamente terrorífico. Hasta preocupante. La secuencia de vídeo, a estas alturas, puede hacerte reír, pero en su momento fue un auténtico incentivo para los que no tenían aún una PlayStation. Por la módica cantidad de 3.990 pesetas, podrás hacerte con un pedazo de historia.



Resident Evil 2 (1997)

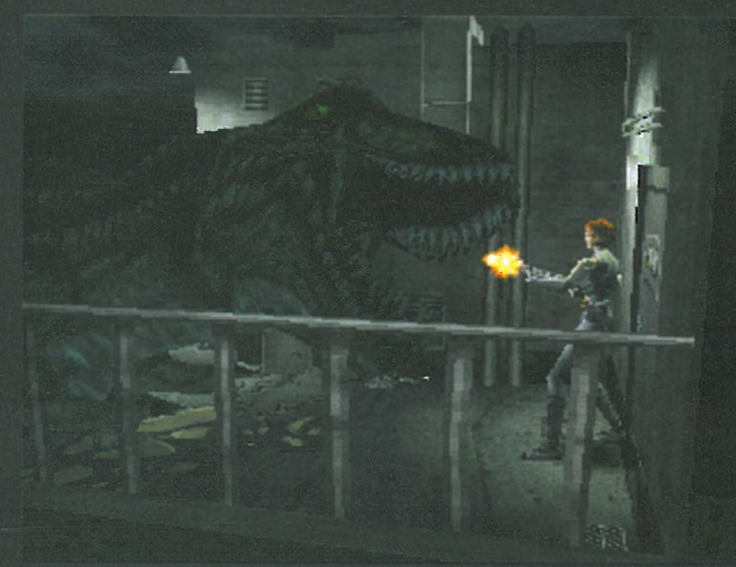
Una mezcla perfecta de suspense y *shock* consiguen que la secuela tenga tensión, horror y espanto. Sus suntuosos fondos consiguen que la experiencia sea más convincente que la primera entrega con giros, sorpresas y sobresaltos. *Dino Crisis* se basa más en esa sensación de fatalidad que en el argumento.



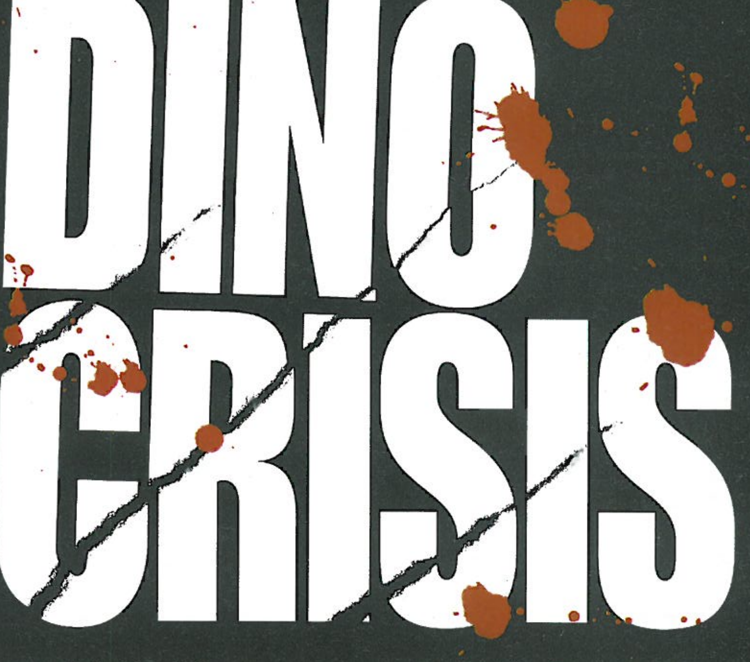
Resident Evil 3 (¿2000?)

La historia no termina con *Dino Crisis*. ¡No señor! Capcom está desarrollando otro clon de *Resident Evil* para antes de fin de año. Puedes esperar ver esos fondos tan familiares con personajes en 3-D, pero mucho más afinados y suavizados. ¿La historia? Hemos oído que *Resident Evil 3* tiene lugar 24 horas antes que *Resi 2* y explica cómo los habitantes de Raccoon City se convirtieron en *zombies*. ¡Suspense!

«En un momento dado, te asalta un animal de presa que, con delicadeza, te arranca el arma de las manos»



▲ El escalofriante T-Rex en la secuencia de la habitación. Regina se enfrenta a él con valentía lanzando dardos con gas nervioso en su bocaza en vez de retirarse hacia la puerta.



de *Resident Evil* parezcan un paseo matutino. Embisten, desgarran y corren a toda velocidad con un realismo feroz y con sus cerebros de mosquito jugarán contigo hasta liquidarte. Por ejemplo, en un momento del juego, Regina (el personaje que encarnas en el juego) es asaltada por un raptor que, con delicadeza, le arranca el arma de las manos y la deja desarmada ante el peligro.

Más adelante tendrás que emplear a fondo tus cinco sentidos. Hay una parte del juego en la que te enfrentas a uno de esos rapaces totalmente desarmado y en la que tienes que atraerle hasta una cámara de gas para matarlo. ¿Parece fácil? ¿No?

► Espera a que abra su boca y dispara a bocajarro. Puede funcionar.





▲ ¡Ahhhh! ¡Ahhhh! ¡Ayyyy!

► «Buenas tardes. Soy un estudiante que intenta sufragar sus estudios vendiendo suscripciones.»

Iguanadon

Dino Crisis es un juego más avanzado que el venerado *Resident Evil*. Siguiendo los pasos de *Silent Hill*, se ha eliminado la ambientación renderizada para sustituirla por fondos poligonales que la cámara barre de un modo calculadamente inquietante. La música y los efectos de sonido son increíblemente geniales. Gran parte de la acción se desarrolla en exteriores, por lo que puedes oír los sonidos de la vida salvaje e incluso el gentil vaivén de las olas del océano distante (probablemente infestado de plesiosaurios). Los controles son muy parecidos a



▲ En ese momento, Regina prepara su trampa.

«Puedes oír los sonidos de la vida salvaje y hasta el gentil vaivén de las olas del océano distante (probablemente infestado de plesiosaurios) si logras llegar hasta ahí»

Las secuencias del director

Dino Crisis utiliza todos los trucos conocidos del género de terror. Las cámaras fijas (como en Resi) se han sustituido por la diabólica cámara errante del terror. Saborea estos ángulos cinematográficos con seguridad. Bueno, con relativa seguridad.



▲ Un dramático *zoom* de Regina. ¿Qué es lo que ha visto? ¿Qué le pasará? Tensión.



▲ Fíjate en el ingenioso y claustrofóbico uso de las ventanas.

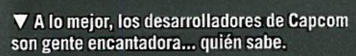


▲ Acentuando las enormes zancadas del depredador, corres hacia una taquilla. Como un tonto.



▲ El famoso «ángulo desde abajo». Como cuando enciendes una antorcha bajo tu mandíbula.





▲ Una masacre de dimensiones fenomenales. Tendrás suerte si puedes salir de una pieza, o... varias.

▼ A lo mejor, los desarrolladores de Capcom son gente encantadora... quién sabe.









▲ Esto es lo más indicado para subir los ánimos cuando te hallas semi inconsciente después de perder mucha sangre: un enorme reptil con su desagradable olor.





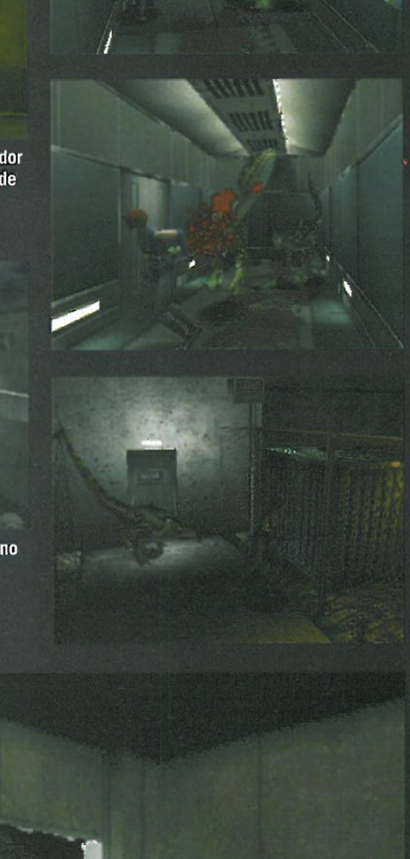
¡De repente!



«La acción alterna momentos de intenso terror con una lucha frenética por la supervivencia»



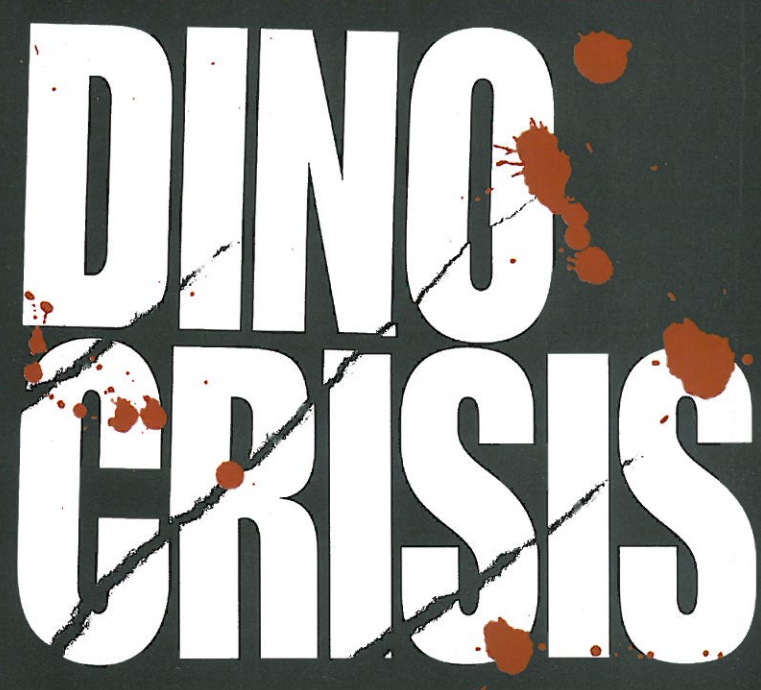
▲ Una enorme puerta de acero en un corredor fantasmal. Regina considera la posibilidad de que haya algo al otro lado.





▲ Nuestra heroína cambia sus armas pero no consigue resultados palpables.

► Más rápido que un *zombie* de *Resi*.



los de *Resident Evil*, a los que se le ha añadido un movimiento inverso nuevo. Al dar la vuelta a la esquina puedes verte bajando por el esófago de un dino. Con un rápido toque de botón puedes empezar a correr en dirección contraria.

Además, ya no tendrás que nivelar tu arma para disparar.

Ankylosaurus

El juego sigue teniendo el mismo propósito que sus antecesores: hacer morir de miedo al personal. La acción va de momentos de intenso terror —cuando nunca estás seguro de lo que te espera a la vuelta de la esquina (Regina va con más precaución cuando siente peligro para aumentar el suspense)— a instantes frenéticos de confusión. Con unos niveles de riesgo para el jugador más inquietantes que en *Resident Evil*, *Dino Crisis* añade el factor de las víctimas sangrantes. En efecto, mientras te tambaleas tratando de tapar tus heridas irás dejando un rastro de sangre que las demás bestias encontrarán irresistible. ¡Horror!

La historia del juego se basa en argumentos habituales. El Profesor Kirk, un genio científico, está investigando para hallar el principio de la energía limpia y poder resolver así el problema mundial de la contaminación. Cuando está a punto de hacer un descubrimiento decisivo, muere en un accidente extraño. Pero no muere del todo. Tres años después aparece en una isla remota llamada Ibis. Los enemigos de Kirk quieren obtener los resultados de sus investigaciones y envían a un grupo de agentes para que roben los datos y obligar al profesor a contestar unas cuantas preguntas. Y las cosas no salen como estaban planeadas. Casi todos mueren y (en la piel de la agente especial Regina) tendrás que enfrentarte tú solo a las hordas de dinosaurios. Pero un argumento flojillo no impidió a *Resi* meterse en tu



▲ A lo mejor el truco de *Parque jurásico* funciona. Quédate muy quieto y no te verá. O quizá el personaje encuentra la muerte súbita en este momento.



▲ Si puedo deslizarme silenciosamente por aquí, no podrán atraparme.







Continúa ►

«Mientras te tambaleas tratando de tapar tus heridas irás dejando un rastro de sangre que las demás bestias encontrarán irresistible. ¡Horror!»

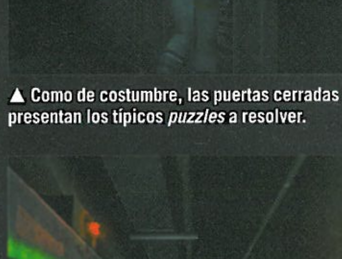
Pausa para la reflexión del día

En plena faena de lidia con los dinosaurios, Regina tiene que abrirse paso por la base militar abandonada de Ibis a través de un montón de *puzzles*. No se trata exactamente de un nivel para aficionados al ajedrez (habla con el tipo A, usa la llave B en la puerta C… ya sabes), pero no está mal.





▲ Como de costumbre, las puertas cerradas presentan los típicos *puzzles* a resolver.





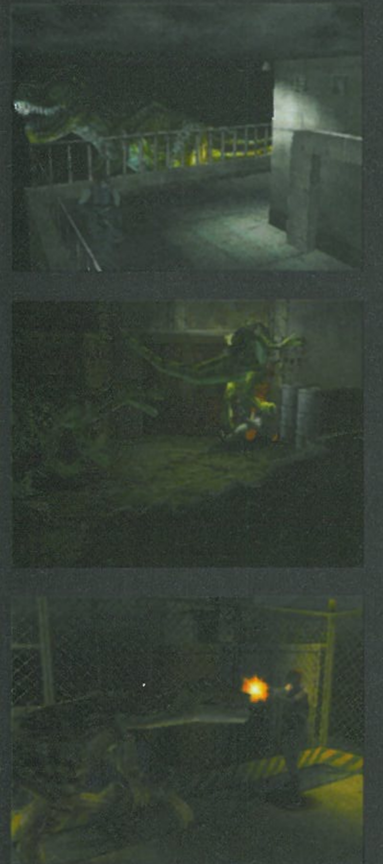
▲ Un consejo de un misterioso individuo con rifle y ya está.



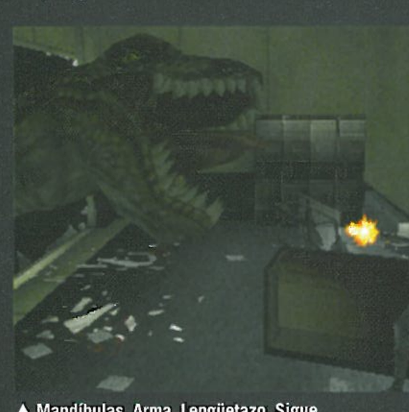
▲ A los militares les gustan las cosas sencillas. Aquí tienes un montón de mapas detallados. Pero esa piscina de sangre….



▲ «¡Qué vergüenza! Lo siento mucho. Le indemnizaré por los daños de la ventana, por supuesto». ¿Alguna vez has visto algo así?



▲ Un poco de tecnología no le sentará nada mal, amigo.



▲ Mandíbulas. Arma. Lengüetazo. Sigue avanzando. Terror y muerte sin cesar…

¡De repente!









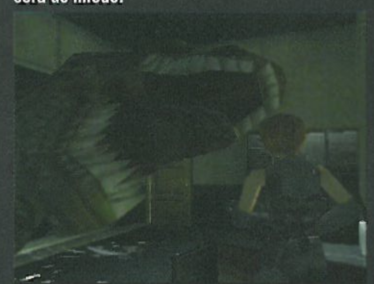
«Estás paseando tranquilamente por un tejado cuando irrumpe un T-Rex»

DINO CRISIS



▲ Cómo han cambiado las cosas desde que salió *Resident Evil*. Este depredador podría comerse a un *zombie* en cualquier momento. Probablemente.

► El tiranosaurio aparece como el villano. Seguro que la confrontación final, final, final, será de miedo.



▲ «Mira mis poderosas y destructoras mandíbulas.» «Sí, lo que tú digas. Pero ¿a qué no puedes envolver un paquete?» Burlarse del enemigo no es una buena táctica.



▲ «Me encontraré bien si descanso un poco y me tomo un té con limón.» Esas fueron sus últimas palabras.



▲ La tiene atrapada POR EL BRAZO. El nivel de detalle en *Dino Crisis* es suficiente para hacerte llorar.

cabeza y aterrorizar tu alma.

Al introducirnos en el cuartel general de Capcom, nos las hemos ingeniado para poder llegar hasta la mitad del juego. Hemos sido perseguidos por rapaces, pterodáctilos, hemos desactivado unos cuantos rastreadores láser, hemos destrozado algunos suelos y paredes y nos hemos paseado tranquilamente por el tejado de un edificio cuando, de repente un T-Rex decidió utilizarnos como mondadientes.

Deinonychus

Hay un par de secciones del argumento que no hemos desvelado. Contienen importante información (sobre cómo rociar con gas a la bestia depredadora de antes) y lo que pretende en realidad el profesor Kirk (aparecerá al final del juego como una especie de monstruo mutante parecido al híbrido de *Resident Evil 2*). Pero, para ser sinceros, en realidad no nos hemos concentrado en todo esto como debiéramos. Nos ha interesado mucho más cómo escapar de la habitación en la que T-Rex iba atravesando la pared en vez de usar la puerta.

En los próximos meses, volveremos con más cosas sobre *Dino Crisis*, cuando hayamos podido introducir a nuestro segundo espía en las instalaciones de Capcom (el que teníamos hasta ahora está en pésimas condiciones físicas; tendremos que enviar a otro). Esperamos ver el juego en la calle muy pronto o nos quedaremos sin personal en la redacción... PSP





«Lo que más nos interesaba era poder escapar de la habitación en la que el T-Rex atravesó la pared en vez de usar la puerta»

Nº 5 ya a la venta

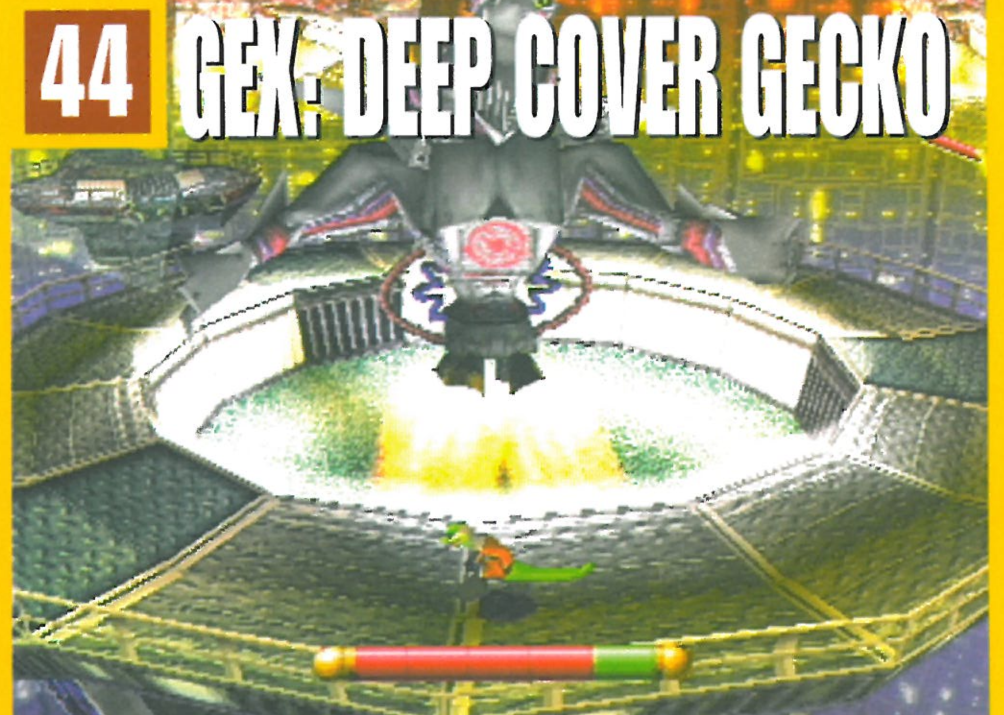


¡¡¡REGALO!!!
viste tu consola
con nuestros
adhesivos R4

¡Trucos!

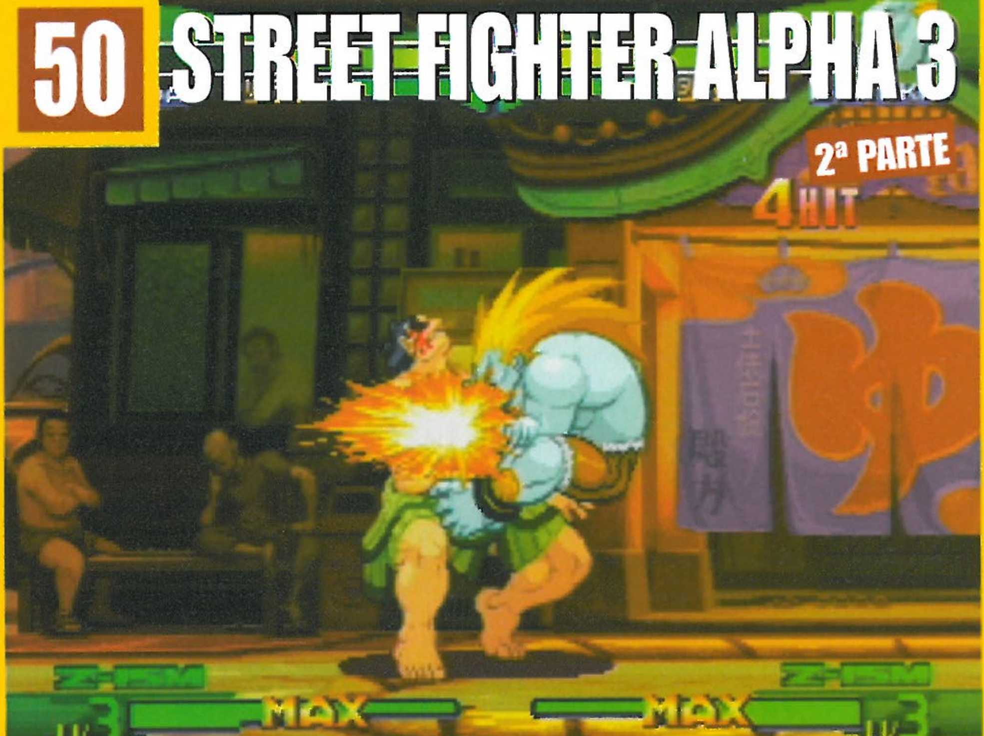
Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo

44 GEX: DEEP COVER GECKO



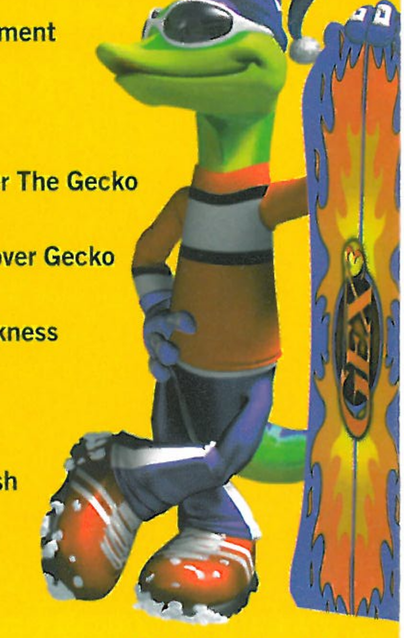
50 STREET FIGHTER ALPHA 3

2ª PARTE



¡Trucos!

Pequeños trucos



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Hola, chicas. Soy Gex, un lagarto en plena naturaleza alpina. Me encanta el riesgo.»

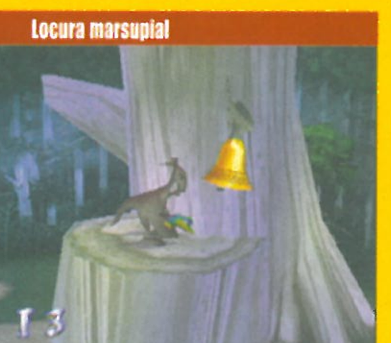
● Analizado: PSP N. º 25 ● Puntuación: 87%

Gex: Deep Cover Gecko

Es duro como pocos. Pero no te preocupes. Para ahorrarte sufrimientos te traemos la solución completa al último y menos irritante de los juegos de Gex

LOS JUEGOS BONUS

Locura marsupial



En total hay cinco y siempre están ubicados en la habitación de entrada de cada nivel. Aunque, como verás, entrar en ellos no siempre es tan fácil como parece a primera vista.

Deportes Gextremos



Cada puerta necesita una llave y la llave significa un montón de Monedas de Oro Bonus.

El tiempo límite es siempre de dos minutos y, como norma, los juegos son bastante simples y es fácil conseguir una vida extra.

Guerra y ruinas

Qué cacharro

1. Locura marsupial
Hallado: En las habitaciones de entrada a las Totally Scrooged y Crimen Mythstories.
Pistas: Muy directo. No pierdas de vista a los Koalas en las pendientes pero, aparte de eso, es como coser y cantar.

2. Deportes Gextremos
Hallado: En las habitaciones de entrada de Despistado en Seattle y El santo Moisés.
Pistas: Es difícil atrapar a los duendes pero siguen una especie de ruta que te ayudará a aprender por el camino. Hay dos cronómetros ocultos bajo cada una de las pendientes a ambos lados del nivel. Probablemente no los necesitarás, pero siempre es útil saber dónde están. Por si acaso.

3. Guerra y ruinas
Hallado: En la habitación de entrada de La Guerra es un Infierno

Arena

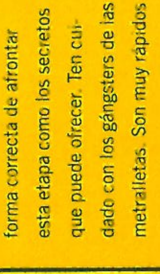


Pistas: ¡Muy divertido! Vigila los blancos ya que la primera vez es muy difícil acertar. La velocidad es esencial, por lo que tendrás que ser muy rápido. Ten mucho cuidado en la habitación con cuatro objetivos. Ahí puedes perder tiempo con bastante facilidad. Actúa con decisión y ve objetivo por objetivo con sumo cuidado.

4. Arena
Hallado: En la habitación de entrada de El Juicio Organo y El Galopador Encapuchado.
Pistas: Fácil. Recuerda que la mula es estupenda para esas cuestas tan difíciles. Hay un par de cronómetros escondidos. Uno de ellos, en la mina que ya no se usa.

5. Qué cacharro
Hallado: En la habitación de entrada de Isla del pedazo de queso.
Pistas: Ir a parar a las minas o quedar atrapado fuera del cañón es una lata, porque te hacen aminorar la marcha. Vigila tu camino con cuidado y siempre intenta tomar los cronómetros cuando los encuentres. Gana paso a paso.

¡TRUCO RÁPIDO!





● *Mis 3 terroristas*

Remotos para entrar: 22

Resumen: Uno de los mejores niveles. Un gran diseño que, con el tiempo, te permitirá ir descubriendo tanto la forma correcta de afrontar esta etapa como los secretos que puede ofrecer. Ten cuidado con los gángsters de las metralletas. Son muy rápidos y tienen buena puntería. Siempre que sea posible utiliza las ametralladoras que hay esparcidas para que la vida te sea más fácil.

Una pista: Considera los gángsters de las ametralladoras como peligrosos y elimínalos en cuanto puedas. Tus vidas te lo agradecerán.

1. Quema 5 montones de dinero

1 -Usa el primer juego de llantas para balancearte sobre el patio.




LOS NIVELES SECRETOS

Hay uno en cada habitación de entrada y, al terminarlos, te darán un escudo, un cráneo, un símbolo de radiación y una estrella.

Incendio premeditado
Bastante fácil. Sólo debes hallar una ruta que te convenga e ir a por todas. No te olvides de atacar a las palomas ya que cada una contiene tres Monedas Mosca.

Valiente y despiadado
Aquí debes tener cuidado. Si te caes de uno de los niveles tendrás que volver a empezar otra vez. Si vas despacio podrás alcanzar la cima dentro del minuto y medio de que dispones para terminar la etapa.

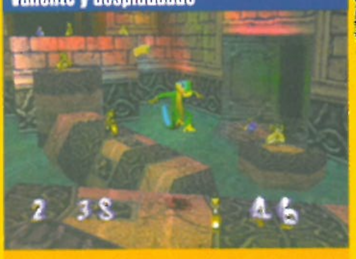
Cheesy Rider
Muy fácil. Casi esperas que suceda algo inesperado, pero nunca llega a ocurrir. Limítate a recolectar las Monedas durante tu camino.

El abismo
Difícil y engañoso ya que cuesta medir la altura de las Monedas, aunque tendrás mucho tiempo para obtenerlas. Además deberás aprenderte las ubicaciones de los depósitos de reposición de aire. Los necesitarás.

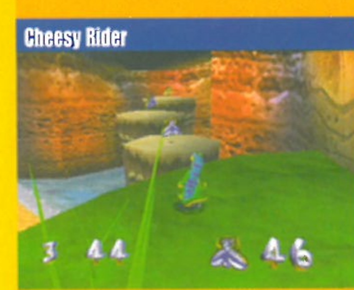
Incendio premeditado



Valiente y despiadaado



Cheesy Rider



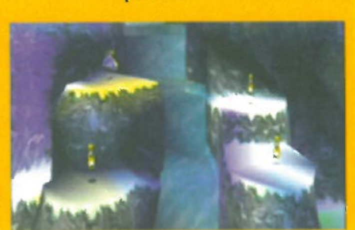
El abismo



OBJETOS A RECOLECTAR

Monedas mosca:	50 por una vida extra y 100 por un Remoto extra.
Monedas pata:	Empiezas el juego con cuatro Patas de salud y cada vez que recolectes 25 Monedas pata obtendrás otra Pata para tu salud.
Monedas *bonus*:	Normalmente hay tres en cada nivel. Las necesitarás para acceder a los niveles *Bonus*.
Mandos a distancia:	Los necesitas para acceder a cada nivel. En cada etapa podrás recolectar cuatro (tres durante las misiones y un cuarto cuando recolectes 100 Monedas mosca).
TV:	Sólo hay cuatro de las que debas preocuparte. Las *TV verdes* te dan patas de salud extra. Las *TV púrpura* te dan vidas extra. Las *TV a cuadros* son puntos de reinicio. Las *TV rojas* te dan un Gex Attack especial. O algo parecido.





PEQUEÑOS TRUCOS

Akuji Heartless

Modo Debug
Para el juego y, manteniendo pulsado L2 o R2 pulsa Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Hechizos infinitos
Después de adquirir el hechizo del Espíritu para el juego y manteniendo pulsados L2 o R2 presiona las siguientes teclas: Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo. Repítelo siempre que recolectes un hechizo del Espíritu.

Invulnerabilidad
Para el juego y manteniendo pulsados L2 o R2 pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Arriba, Círculo, Izquierda.

Crash Bandicoot

Para acceder a los 32 niveles, las dos llaves y todas las gemas hay que introducir la siguiente contraseña: Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

Crash Bandicoot 2

Vidas extra
Cuando estés en la segunda habitación deformada, acércate al oso que ruge y sáltale encima hasta que salgan 10 vidas extra de él. Esto sólo podrás hacerlo una vez.

Protección extra
Mantén pulsados Arriba y Círculo cuando mueras. Cuando reaparezcas, tendrás una protección extra.

Deformaciones ocultas
A lo largo del juego hay varias deformaciones ocultas. Aquí tienes algunas:

1. BEAR DOWN: El pequeño témpano de hielo del final de la etapa.
2. AIR CRASH: El segundo río. No se te ocurra practicar *jetski*, pero puedes saltar por las cajas hasta la plataforma.
3. UNBEARABLE: Vuelve por si ves al oso otra vez.
4. HANGIN' OUT: Cuando te dejas caer por un agujero hasta remojarte ve hacia delante y baja por el orificio.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

PERDIDO EN SEATLE

Sobrevivir al laberinto

Mandos para entrar: 3
Resumen: Ahora la cosa se complica un poco. Necesitarás cuidado y concentración para hallar todo lo que ofrece este nivel. Los mini-juegos son un toque genial, pero son muy fáciles. Quizá sea una de las pocas veces en que tendrás más oportunidad de conseguir esas Monedas bonus.
Escucha a la tortuga y abre todas las estatuas que se crucen en tu camino. Siempre irán a tu favor.
Una pista: Golpea todas las TV en la Sala de billar para abrir una sección secreta oculta detrás de uno de los cuadros.

1. Sobrevivir al laberinto
Ningún problema. Hallarás la salida y el Remoto en el centro del laberinto. Recoléctalo todo durante tu camino y saldrás con un paquete considerable.

2. Rompe los tres frigoríficos de sangre. Otra vez
Alcanzar el primer frigorífico es fácil. Lo hallarás justo encima de la entrada. Los otros dos están un poco más escondidos, pero por lo menos están juntos. Hay una estatua para romper en el laberinto que abre una recámara secreta. Encuentra esta recámara y en ella hallarás una máquina que te transformará en un monstruo. Ahora puedes volar. Regresa por las escaleras y sube para llegar hasta los otros dos frigoríficos.

3. Halla y gana en los 3 mini-juegos
Juego 1 Bonus - La mesa de billar
Examina la mesa de billar con el cristal de aumento para activar el mini-juego. Ahora destruye siete bolas de billar en 45 segundos (no es difícil) para ganar una Moneda bonus.
Juego 2 *Bonus* - El oso
Examina la cabeza del oso con el cristal de aumento y mata 10 pulgas en 45 segundos. Es el más fácil de los tres juegos.
Juego 3 *Bonus* - La pila de la cocina
Usa el cristal de aumento, otra vez, para activar el mini-juego. Cuando estés en la pila, pincha cinco globos y, si puedes, toma la Moneda pata. Es quizá el más difícil de los mini-juegos ya que los controles subacuáticos son bastante engañosos y se necesita un poco de práctica para manejarlos.


Rompe los 3 frigoríficos de sangre

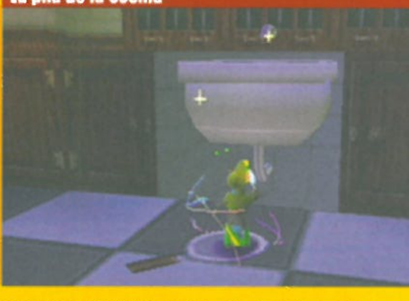


La mesa de billar



El oso

La pila de la cocina



TOTALLY SCROOGED

Mandos para entrar: 1
Resumen: Es el nivel de inicio y es bastante fácil. Puedes encontrar los Mandos a distancia con facilidad y no tendrás demasiados problemas para recolectar las 100 Monedas mosca.
Mantén los ojos abiertos por si ves alguno de los secretos. Por ejemplo, una de las casas tiene una recámara oculta de *bonus* a la que se accede por la chimenea. Debes atacar todo lo que veas para poder acumular un buen *stock* de salud con estas Monedas *bonus* tan importantes.
Una pista: Busca la señal de «Ruta paisajística». Entra por la puerta de la izquierda para conseguir una vida extra.

1.Crea 5 esculturas de hielo
1 -Detrás de la casa más alta.
2 -Sobre el tejado de la casa del medio.
3 -Al lado del fuego usado para descongelar a Rex.
4 -Encima de la cascada.
5 -En el lado opuesto de la última, después de los dos soldados de juguete.

2. Golpea a los dos duendes que hacen *snowboarding*
La entrada aquí está encima del Polo Norte, al final de la pista de hielo. Crúzala y sigue cuesta abajo cargándote a los duendes que se crucen en tu camino. Si aciertas a cinco de ellos, el Remoto te esperará al final de la pendiente.

3. Derrota al maléfico Santa
Fácil de encontrar y de derrotar. Trepa hacia él y cuando lance un misil regalo contra ti, devuélveselo en el acto. Hazlo tres veces consecutivas para que aparezca el Remoto.

Crea 5 esculturas de hielo

Golpea a los dos duendes que hacen snow



Derrota al maléfico Santa



¡TRUCO RÁPIDO!

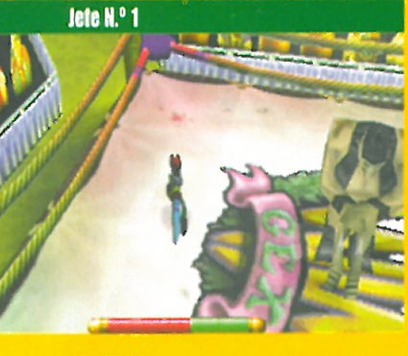
2 y 3 - En el próximo patio. Suéltate cuando hayas dejado atrás a los dos tipos de la ametralladora.
4 y 5 - En las dos habitaciones del almacén. Dispara contra las ventanas para poder entrar.

2. Rompe 5 barriles de cerveza
1 -Al lado de la entrada al puerto.
2, 3 y 4 - En el mismo puerto y todos en ubicaciones obvias.
5 - En el patio del medio, donde también hallarás dos fajos de dinero.

3. Sálvale de la mafia
Está escondido en una caja en el barco. Entra en el puerto y recolecta la Mosca de fuego (no te la comas). Sube a bordo usando las cajas, cómete la mosca, destroza el cerrojo y toma el Mando.

JEFES

Jefe N.º 1



Jefe N.º 1
El primer enemigo lo encontrarás en la parte superior de la habitación de Lago fláccido (a través de la taquilla de la izquierda del punto de inicio). Sólo tienes que atizarle 10 veces para que suelte la primera Pata.

Jefe N.º 2

Jefe N.º 2
De nuevo, es muy fácil. Apuntar con el cañón es muy simple y si vigilas por si aparecen monstruos TV no tendrás problemas. Una señal auditiva te pondrá sobre aviso si se ha colocado otro cañón sobre una de las tres plataformas. Mata a cualquier monstruo TV que aparezca ya que si sólo tratas de evitarlos, reducirán la velocidad de tu avance.

Jefe N.º 3

Rez, el último Jefe
Entra en la estación espacial mediante la desactivación de los tres controladores de aire que se hallan tras los ascensores verde, rojo y azul. Cuando estés dentro y frente a Rez evita sus manos esquivando la izquierda y saltando la derecha. Recolecta las moscas de fuego al final de los corredores y salta y abre fuego contra él cuando aparezca el blanco sobre su pecho. Para conseguir la victoria, dispara cinco veces.

EL SANTO MOISÉS

Recupera las 3 varas de Ra



Monta el camello para ir al Templo antiguo



Mandos para entrar: 5
Resumen: Se trata de un nivel confuso, difícil y caótico. Uno de sus puntos brillantes consiste en las arenas movedizas que te hacen reducir la marcha más que eliminarte. Así que no debes preocuparte si caes en ellas. Pasar por esta etapa no representará que tengas problemas insalvables, pero debes vigilar los secretos. Deberás hallar la tercera momia Ra que se halla muy bien escondida.

Soltar los espíritus de 3 cofres perdidos

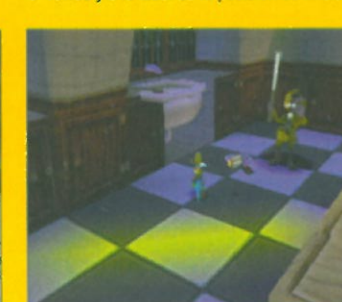


Una pista: Halla un secreto mirando hacia arriba y a la derecha a medida que bajas en ascensor desde el primer cofre.

1. Recupera las 3 varas de Ra
1 -A través de la primera puerta de la derecha.
2 -En la habitación de Ra arriba y a la derecha de la entrada.
3 -Después de haber pasado el segundo cofre en la habitación secreta a la izquierda de la máquina de bebidas de Gex.

2. Soltar los espíritus de 3 cofres perdidos
1 -Arriba y a la izda. de la posición de inicio.
2 -Ve a la habitación de Ra (de nuevo, arriba y a la derecha del punto desde el que has entrado en el nivel). Ve por la habitación y gira la esquina para hallar el cofre.
3 -Cuando pases por el segundo cofre verás el último.

3. Monta el camello para ir al Templo antiguo
Monta sobre la joroba del camello para balancearte al avanzar sobre la arena.
Llegarás a unas plataformas.
No te molestes, prosigue tu camino y hallarás el Remoto.





PEQUEÑOS TRUCOS

5. DIGGIN' IT: Cerca del final hay una planta sobre una plataforma circular. Salta de barriga sobre ella.

Crash Bandicoot 3

Niveles *Bonus* (26-30)
Para llegar a los niveles *bonus* necesitas adquirir cinco reliquias que obtendrás si ganas las contrarreloj. Para cada nivel *bonus* deberás tener cierto número de reliquias, medidas en incrementos de cinco.

Nivel secreto: Eggipus Rex
Durante el juego, ve al nivel 11 (Dino Might) y entra en el camino de la gema amarilla. Síguelo hasta alcanzar los pterodáctilos. Cuando hayas pasado el primero alcanzarás un segundo sobre el que debes saltar. Te transportará a un nivel donde montarás el dinosaurio.

Nivel secreto: Hot Coco
Ve al nivel Road Crash. Cuando veas la señal de la cabeza alienígena golpéala. Serás transportado a Hot Coco.

Croc

Nivel Select
Para acceder a todos los niveles (incluyendo la isla secreta) introduce la siguiente contraseña:
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.

Contraseñas
Nivel contraseña
1 - 1ULLLLDDULULURRU
1 - 2ULLLLDDULURDRRU
1 - 3RULULUURLRURLUD
1 - B1DLURLDRLRLRRDLL
1 - 4URDLLDDULRRDRRU
1 - 5 RDDULUURLUURLUD
1 - 6DRRRLDRLRDRDLL
1 - B2DRURRRRLLLLRULL
2 - 1 RDLURRURLRURLUD
2 - 2DRURRLRLRLRRDLL
2 - 3 RLRRRRRLLLLLULL
2 - B1ULDLRLDULRRDRRU
2 - 4RDDURLURLRDRRUD
2 - 5LUUULUDUDRULULD
2 - 6RULURDURURDRRUD
2 - B2DLURRURLULLLULL
3 - 1 RUDURDURURURRUD
3 - 2 RUDURDURURDLRUD

Deathtrap Dungeon

Selección de niveles
Nota: Antes de introducir este código, retira todas las cartas. Ahora ve al

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

EL JUICIO ORGANO

Mandos para entrar: 9

Resumen: El Juicio organo es un nivel muy bien diseñado y una auténtica gozada. La acción principal consiste en llevar las distintas mulas hacia la cima de la montaña. No se trata de la tarea más dura en estos tiempos de juegos para ordenador, pero no deja de tener su emoción.

Una pista: Mira detrás de la señal que dice «World's Largest Mound of Poop!» y hallarás una Moneda oculta. Sigue examinando las paredes para ver si hay zonas pegadizas ya que necesitarás trepar por unas cuantas para alcanzar cualquier cosa.

1. Visita el World's Largest Mound of Poop

Halla la primera carta del juego y sigue todos los vagones. Especula sobre las razones por las que los americanos encuentran ofensiva la palabra «poo».

2. Recolecta cinco cartas iguales

1.-Por el puente en la cima de la primera pendiente.

2.-Justo al pasar la entrada de las minas.

3.-Bajo un vagón estropeado al final de la cuesta.

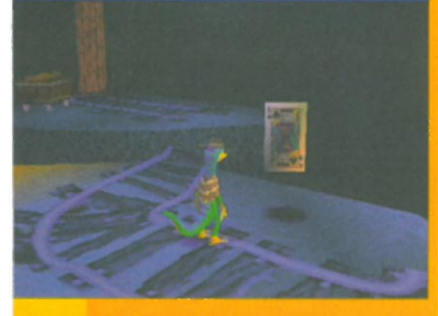
4.-Oculta en la cripta de Wyatt Upchurch.

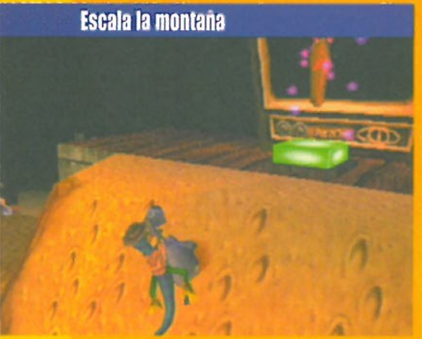
5.-Oculta en la próxima cripta.

3. Escala la montaña

No es demasiado difícil. Necesitarás la mula para alcanzar la cima, pero cuando lo hagas hallarás el próximo Remoto esperándote.


Visita el World's Largest Mound of Poop


Recolecta cinco cartas iguales


Escala la montaña

LA GUERRA ES UN INFIERNO

Mandos para entrar: 7

Resumen: Breve pero muy dulce. Hay enormes tanques que debes controlar y muchas cosas para hacerlas saltar por los aires, pero la clave de este nivel es mantenerse oculto. Pasarás la mayor parte del tiempo escabulléndote por ahí, esquivando los focos de rastreo y las ametralladoras.

Una pista: Cárgate el quemador de los barracones para descubrir un sistema de túneles secretos.

1. Dispara contra los focos de rastreo (vuela cinco tiendas)

Las tiendas se hallan en la primera ubicación. Encargarse de los focos de rastreo con las ametralladoras es una buena idea.

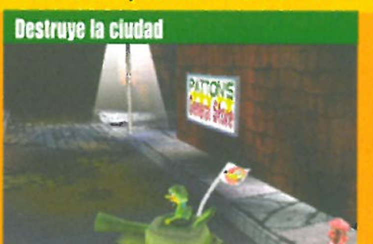
2. Destruye la ciudad (halla cinco cajas secretas)

Es fenomenal para descargar tus frustraciones. Destruye cada edificio que veas. Por el camino hallarás cinco cajas ocultas en distintas casas.

3. Sobrevive al laberinto (robar los planes secretos)

Deshazte de todos los focos de rastreo y recolecta las tres Monedas pata y una Moneda bonus en el laberinto. El mapa se halla en el Centro de mando del final. Evita las granadas de mano.


Dispara contra los focos de rastreo


Destruye la ciudad


Sobrevive al laberinto

LA ISLA DEL PEDAZO DE QUESO


Sobrevivir al Muro de la muerte

Hunde cuatro naves piratas


Ve hasta la TV

Mandos para entrar: 11

Resumen: Es bastante difícil y, por si fuera poco, debes regresar al inicio del nivel cada vez que mueres. El cañón te salvará de más de una situación delicada. Ten cuidado con las ratas. Son más peligrosas de lo que parecen. Vigila cuando estés en el exterior ya que es fácil caer al intentar alcanzar alguno de los tesoros más oscuros.

Una pista: Sigue mirando las paredes porque hay secciones pegadizas por todas partes. Algunas de ellas en situaciones muy especiales.

1. Sobrevivir al Muro de la muerte

No es difícil a pesar de que corres contra un enorme muro de púas. Tienes mucho tiempo para dejarte caer por uno de los distintos orificios para evitar el muro. Cuando llegues al final, encárgate de la caja de TNT y súbete a ella con rapidez para salir impulsado hacia el Mando.

2. Hunde cuatro naves piratas

Cuatro puertas te conducen a cuatro cañones. Utilízalos para hundir a los piratas. Sube y ve a la parte delantera de la nave. Cuando llegues al mástil, dirígete a la izquierda baja por la cuerda y hallarás el Mando.

3. Ve hasta la TV

Acércate a los mástiles y los barriles, sigue alrededor del mástil y hallarás un camino secreto. Trepa y salta para bajar por la soga hasta hallar el Mando.

CRIMEN MYTHSTORIES


Rompe los brazos de 5 estatuas


Toma cinco manzanas de oro


Halla la TV al final del arco iris

Mandos para entrar: 13

Resumen: Terriblemente frustrante. Hay muchos puntos en los que es fácil caer por entre las nubes. Si caes tendrás que pasar cinco minutos volviendo sobre tus pasos. Paciencia.

Una pista: Congela el esqueleto justo bajo el segundo Manzano de oro para poder saltar y agarrar una Pata extra.

1. Rompe los brazos de 5 estatuas

1.-En la primera isla (con tres columnas).

2.-En la próxima isla, sobre la torre de la izda.

3.-Al cruzar dos grupos de plataformas bajando las escaleras.

4.-Sobre la cascada.

5.-Encima del edificio que hay cerca del inicio.

2. Toma cinco manzanas de oro

1.-En el árbol de la primera isla.

2.-En al árbol siguiente, al pasar la cascada.

3.-En la isla cerca del final de la etapa.

3. Halla la TV al final del arco iris

La última tarea del nivel. Obtener el Mando es bastante difícil, por lo que debes tener cuidado y asegurarte de tener muchas vidas extra antes de intentarlo. ¿Lo ves? Es muy frustrante.

¡TRUCO RÁPIDO!

• *Pistas generales*
Busca Monedas mosca por todas partes. La mayoría están en lugares obvios, pero unas cuantas están muy bien escondidas.
Recolecta las tres Monedas mosca que halles en tus viajes ya que te será muy fácil obtener 50 por esa sabrosa vida extra.
En ocasiones, la tortuga te facilitará una pista muy útil. Pero normalmente, será de poco fiar.
Si te has perdido, no lo tienes tan mal como parece. A pesar de que hay un poco de niebla, sigues teniendo visibilidad lo que te resultará de gran ayuda.



EL GALOPADOR ENCAPUCHADO

Trepa por el tronco



Destruye las casitas de los tres cerditos



Salta sobre las tres velas

Mandos para entrar: 16
Resumen: Otro nivel difícil. El principal problema es el gigantesco tallo que ocupa la mayor parte del nivel. Mientras escalas por él, habrá puntos donde perderás una hoja y caerás hasta el fondo. Por fortuna, hay varios espejos en el tallo que, al tocarlos, aparecen al fondo y actúan a modo de puntos de reinicio. El tallo oculta varios tesoros, incluyendo tres Monedas bonus si bien en este nivel deberás adquirirlas contrarreloj.
Una pista: Practica los diversos desafíos de las Monedas *bonus* hasta dominarlos.

1. Trepa por el tronco
El tallo es enorme y tiene un par de puntos difíciles. Tener paciencia y un pulso firme te ayudarán en tu cometido.

2. Destruye las casitas de los tres cerditos
1 -Cuando hayas dejado atrás el principio del tallo hallarás la primera casa, justo al pasar el puente.
2 -Cuando hayas subido medio tallo y hacia el Norte (si entiendes lo que queremos decir).
3 -Cerca del final del tallo, en el mismo lado que las otras dos.

3. Salta sobre las tres velas
Al frente, a la derecha y a tu izquierda, al empezar el nivel. El único problema es que las velas están a distintas alturas del tallo. Sube bastante y echa un vistazo a tu alrededor. No te resultará muy difícil ver las velas. Así que no debes preocuparte por eso.

CUANCO SUSHI SE VUELVE MALO

Destruye los tres tubos de cultivo



Desactiva el destructor de planetas

Mandos para entrar: 19
Resumen: Bastante fácil pero también aburrido. En la habitación principal sólo hay tres puertas, por lo que no necesitas ser un genio para descubrir todo lo que este nivel puede ofrecer. Puedes deslizarte, algo que te será muy útil en los sitios más difíciles, como en la habitación del ventilador gigante donde hallarás montones de Monedas.

Una pista: El interruptor para activar los dos últimos Mechas está muy bien ideado al pie de la primera pecera.

1. Destruye los tres tubos de cultivo
Sal por la puerta de la izquierda que hay al final del nivel. Cuando llegues a una gran habitación con tres puertas y un robot, mátalo para acceder a la primera habitación y el primer Tubo de cultivo. Destruye el tubo y aparecerá otro robot en la habitación anterior. Repítelo tres veces y obtendrás el Mando.

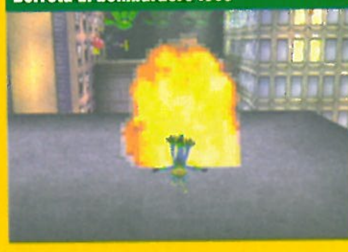
2. Desactiva el destructor de planetas
Entra por la puerta de abajo que se halla frente a tu posición de inicio. Sigue los caminos hasta llegar a una habitación con un gran cañón (el destructor). Salta por encima hasta el otro lado. Acciona los dos interruptores para parar el arma.

3. Busca y destruye a v6ht los tres Mechas
1, 2 y 3. - En una plataforma sobre el enorme ventilador y a la derecha de tu punto de inicio.
4 y 5. - En dos plataformas separadas justo encima de las otras. Recuerda que necesitarás arrojar el interruptor tan bien escondido dentro de esa enorme pecera para activar estos dos últimos Mechas.

SUPERHEROES

Mandos para entrar: 26
Resumen: El último nivel pero no el más difícil. La buena noticia es que podrás escalar cualquiera de los muros donde hallarás montones de Monedas mosca. Ten cuidado por donde pones los pies, ya que un paso en falso puede costarte una vida. El Superhéroe debe romper cualquier caja u objeto con que te cruces. Las cabinas telefónicas están muy cerca de los objetos que tendrás que romper.

Derrota al bombardero loco



Encuentra a los cinco convictos huidos



Una pista: Ve a la izquierda de tu punto de partida. Al girar la esquina encontrarás una vida.

1. Derrota al bombardero loco
Derrótale del mismo modo que has derrotado al malvado Santa en el primer nivel, pero esta vez tendrás que arrojar las bombas con un poco más de puntería.

2. Toma los tres gatos extraviados
1- Sal por la habitación de entrada y ve hacia la derecha. El gato está frente a ti.
2 -Desde la primera caja de seguridad, cerca del póster de Vodka.
3 -En el tejado que sigue inmediatamente a los tranvías.

3. Encuentra a los cinco convictos huidos
Los cinco prisioneros están más o menos juntos hacia el final de este nivel. Ten cuidado con ellos. Son muy buenos lanzando dinamita contra ti para intentar conservar su libertad. Cuando veas el tejado más grande, sigue corriendo. Aunque los convictos son individuos a temer, no podrán tocarte si sigues corriendo. Esta última batalla es difícil, pero cuando le has pillado el tranquillo no se te escaparán. PSP

PEQUEÑOS TRUCOS

menú principal y pulsa L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, L1. Ahora puedes elegir todos los niveles sobre la pantalla de Loading.
Invulnerabilidad
En la pantalla de configuración pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba.

The Fifth Element

Modo truco
Sobre el menú principal, pulsa L1, L2, R2, R1, Select. Un sonido acariciará tus oídos. Pulsa Arriba para mostrar un menú de trucos con selección de niveles, vidas ilimitadas, armas, ítems y opciones de secuencias de vídeo. En la versión PAL debes mantener pulsados Círculo + Triángulo + L2 sobre el menú principal.

Gex

Selección de etapas
Ve al área de selección y pulsa R1 + Select. Ahora pulsa X, Cuadrado, X, Derecha, Arriba, Izquierda, Círculo, Círculo, Abajo, Abajo.
Acceso a todos los niveles
Ponte en una etapa y pulsa R1 + Select. Ahora pulsa Círculo, Start, Derecha, Arriba, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Arriba, Start.
Para los siguientes trucos debes parar el juego, mantener pulsada R1 e introducir el código:
Power-up de hielo - Círculo, Círculo, Izquierda, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha.
Power-up de salto - X, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.
Power-up de velocidad - Abajo, Start, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Start.
Power-up de bola de fuego - X, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha.
Relámpago - Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, Derecha.
Invulnerabilidad - X, Cuadrado, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha.
100 vidas - Arriba, Círculo, Triángulo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Abajo.
Final largo
Para, mantén pulsada R1 y pulsa Círculo, Derecha, Derecha, Abajo, Triángulo, Abajo, Círculo, Derecha, Derecha, Abajo, Triángulo, Abajo, Start.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS! SEGUNDA PARTE

● Analizado: PSP N. º 24 ● Puntuación: 90%

Street Fighter Alpha 3

● '«Hola. Me gustaría reservar mesa para dos para mañana por la noche, a las ocho. No fumadores. Mr. Akuma, sí, gracias. Adiós.»

En la segunda parte de la mejor guía para este juego acabamos con el repaso a los Shotokans y a los Agarradores. Si te portas bien, el mes que viene hablaremos de todos los demás. De una sola vez

LA CLAVE

LK/LP	Patada suave/Puñetazo suave	QCF	Cuarto de Círculo Adelante (d, df, f)
MK/MP	Patada media/Puñetazo medio	QCB	Cuarto de Círculo Atrás (d, db, b)
HK/HP	Patada alta/Puñetazo alto	HCF	Medio Círculo Adelante (b, db, d, df, f)
P	Cualquier puñetazo	HCB	Medio Círculo Atrás (f, df, d, db, b)
K	Cualquier patada	DP	Movimiento Puñetazo Dragón (f, d, df)
PP/KK	Dos puñetazos/Patadas	RDP	Movimiento Puñetazo Dragón al Revés (b, d, db)
PPP/KKK	Tres puñetazos/Patadas		
u, f, d, b	Arriba, delante, abajo, atrás	360	Hacer girar el pad 360 grados
uf, ub	Arriba hacia adelante, arriba hacia atrás	720	Hacer girar el pad 360 grados dos veces
df, db	Abajo hacia adelante, abajo hacia atrás	~	Dos en uno
ch	Carga (mantén pulsado en una dirección durante dos segundos)	<rincón>	El movimiento debe hacerse desde el rincón

ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES

Para que puedas comprender a todos los personajes, los hemos analizado uno por uno a partir de los siguientes parámetros:

Análisis de movimientos
Describiremos todos los movimientos especiales de cada personaje y les otorgaremos dos puntuaciones. La primera, Daño, es... pues eso, el daño que hace en comparación con otro movimiento especial pero no súper. La puntuación Uso te indica con qué asiduidad puedes utilizarlo. Cuanto más alto sea el número, más podrás utilizarlo. ¿Queda claro?

Jugar con... Jugar contra
Son una serie de trucos que puedes utilizar cuando juegues con o contra el personaje que se describe. ¡Presta mucha atención a este párrafo, ya que nuestros consejos son una auténtica pasada.

Movimientos interrumpibles
En esta sección te mostramos los movimientos que son dos en uno.

Combos fáciles
Combos fáciles y rápidos, muy efectivos y que provocan un daño considerable.

Combos difíciles
Movimientos de difícil ejecución que conllevan mucha práctica. En muchos casos no provocan más daño que los combos fáciles, pero son mucho más elegantes y, como todo el mundo sabe, a veces no importa que ganes o pierdas, sino que tu actuación sea vistosa. En esta guía hemos dividido a los luchadores en varios grupos diferenciados. Cada grupo utiliza un estilo de lucha similar, y las tácticas de uno de ellos suelen servir para los demás.

PSP

GRUPO 2 AGARRADORES (CONTINUACIÓN)

3. Sodom

Sodom (vaya con el nombrecito) se hizo famoso gracias a su Fork Walk (Paseo Tenedor) de *SFA2*, un movimiento de recuperación muy potente y de gran utilidad. En esta ocasión lo ha reforzado con unos cuantos más muy vistosos. Ahora Sodom es un personaje muy útil y, tras mucha práctica, es capaz de mantener a raya al mejor de los Shotokans.

Análisis de movimientos
Sai Slice (Corte Sai) (QCF + P)



Tan sólo merece la pena la versión HP, ya que las otras no noquean al rival. Si te bloquean este movimiento quedarás totalmente expuesto a una súper contra, así que procura no utilizarlo demasiado.
Daño: 6/10
Uso: 5/10

Powerbomb Buster (Golpe Powerbomba) (360 + P)
El daño que causa este movimiento, parecido a la Powerbomba Voladora de Zangief, no compensa lo complicado de su ejecución, sobre todo si tenemos en cuenta que el Powerbomb Burner (Quemador Powerbomba) hace casi el doble de daño. En su favor, hemos de decir que es un movimiento que no se puede bloquear.
Daño: 9/10
Uso: 7/10





¡TRUCO RÁPIDO!

Sabías que...

1) El nombre completo y correcto de Evil Ryu es Satsui No Hadou Ni Mezameta Ryu. Se podría traducir como Oleada de instintos asesinos que se despiertan en Ryu. Creo que mejor nos quedamos con lo de Evil Ryu.

2) Los dos en uno no se crearon a propósito. De hecho, surgieron a partir de un fallo en el *Street Fighter 2* original, en el que la animación final de un movimiento se eliminó para dar paso al siguiente especial. El fallo tocó la fibra sensible de alguien importante y, después de hacer los reajustes necesarios, ha aparecido en casi todos los juegos de lucha en 2-D que se han visto desde entonces.

3) R Mika es la estrella de su propia tira cómica en Japón. Algo parecido a lo que sucede con Gon, de *Tekken 3*.

GRUPO 2 AGARRADORES (CONTINUACIÓN)

Powerbomb Burner (Quemador Powerbomba) (360 + K)
El movimiento especial más dañino de todo el juego. Puede bloquearse, pero si lo utilizas en el momento oportuno es invencible.
Daño: 10/10
Uso: 9/10

Contra alta (DP + K)
Este movimiento contrarrestará cualquier ataque en salto o sobre la cabeza y lo transformará en una proyección. Va de perlas contra jugadores que piensan que Sodom no cuenta con defensa aérea. O sea, contra nadie que lea esta guía. Lástima.
Daño: 610
Uso: 6/10

Fork Walk (Paseo Tenedor) (Cuando te han derribado: b, db, d mientras caes)
El Fork Walk, el movimiento más famoso de Sodom, es un gran contraataque. Cuando el rival piense que te ha doblegado, sorpréndele con este castigo a su impertinencia.
Daño: 6/10
Uso: 8/10

Notas sobre súper movimientos
1) El Super Powerbomb Burner no puede bloquearse.

Jugar con Sodom
Intenta no utilizar demasiado el Sai Slice, ya que te deja en una posición muy vulnerable si



lo bloquean. Abusa del Fork Walk, pero intenta que no te lo cacen, ya que el rival se percatará y contraatacará con un súper. El Powerbomb Burner viaja a todo lo ancho de la pantalla, pero recuerda que si lo bloquean quedas totalmente expuesto.

Jugar contra Sodom
Prueba con ataques con salto, y si empieza a contrarrestar con su contra, salta pero sin atacar. Cuando su contra falle, utiliza un súper para atacar a placer. También puedes machacarlo cuando intente un Sai Slice.

Movimientos interrumpibles
De cerca: MP
De pie: LP, LK, MK
Agachado: LP, HP, LK

Combos fáciles
uf, HK, d + HP~QCF + P
uf, HK~360 + K

Combos difíciles
uf, QCF + HK, d + HP, df, f + P <9 golpes>



4. T Hawk

Hawk era uno de los personajes más débiles de *Super Street Fighter 3*, y en esta entrega lo sigue siendo. Tan sólo cuenta con cuatro movimientos especiales, y sólo dos valen la pena. Si quieres ganar, pasa por completo de T Hawk.

Análisis de movimientos

Condor Dive (Zambullida Condor) (PPP en el aire)
Este movimiento rápido va muy bien contra los Shotokans que lanzan bolas de fuego con asiduidad. Si te lo bloquean tardas un rato en aterrizar, por lo que quedas expuesto al contrario.
Daño: 7/10
Uso: 7/10





Maximum Typhoon (Tifón Máximo) (360 + P)
Sería más lógico llamarlo Typhoon Mediocre, ya que no es ni la mitad de potente de lo que debería. Cuesta mucho acertar al contrario, ya que resulta casi imposible llevarlo a cabo sin saltar. Sin embargo, su aspecto es genial.
Daño: 8/10
Uso: 5/10

Tomahawk Buster (Golpe Tomahawk) (DP + P)
Es la mejor defensa aérea de T Hawk y uno de sus mejores ataques. Si golpeas doble de cerca, también sirve como buen toque final para un combo.
Daño: 8/10
Uso: 8/10

Condor Spire (Aguja Condor) (RDP + P)
El Condor Spire, que sirve para superar bolas de fuego, propina a los rivales que están agachados una paliza que provoca un daño razonable.
Daño: 7/10
Uso: 6/10

Notas sobre súper movimientos
1) Los súper movimientos de T Hawk son los peores del juego. El Canyon Splitter (Divisor de Cañones) es demasiado débil y el Raging Typhoon (Tifón Rabioso) es demasiado complicado para el daño que provoca.

Jugar con T Hawk
Tan sólo deberías pelear con Hawk para pasar el rato, ya que es demasiado débil como para aguantar ni cinco minutos

PEQUEÑOS TRUCOS

Gex: Enter the Gecko

Modo Debug
Pulsa Start para parar el juego y marcar la opción de salida. Mantén pulsado L2 y presiona Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo. Un sonido te confirmará la introducción del código correcto. Pulsa Start para volver al juego y pulsa Select para mostrar el menú Debug.

Vidas ilimitadas
Pulsa Start para parar el juego y marcar la opción de salida. Mantén pulsado L2 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo.

Invulnerabilidad
Pulsa Start para parar el juego y marcar la opción de salida. Mantén pulsado L2 y presiona Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda.

Nivel Select
Pulsa Start para parar el juego y marcar la opción de salida. Mantén pulsado L2 y presiona Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha. Reanuda el juego y pulsa Select para elegir un nuevo nivel.

Citas de Gex
Pulsa Start para parar el juego y marcar la opción de salida. Mantén pulsado L2 y presiona Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo. Reanuda el juego y pulsa Select para forzar a Gex a hacer un comentario.

Gex el vagabundo
Pulsa Start para parar el juego y marcar la opción de salida. Mantén pulsado L2 y presiona Abajo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.

Tiempos del nivel
Pulsa Start para parar el juego y marcar la opción de salida. Mantén pulsado L2 y presiona Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Triángulo, X. Continúa el juego y vuelve a la Dimensión media. Pulsa Select para ver las estadísticas del nivel o Cuadrado para ver los mejores tiempos.

Mejor final
Para empezar con todos los remotos y los *bonus* recolectados, introduce la siguiente contraseña.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, Cuadrado, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado.

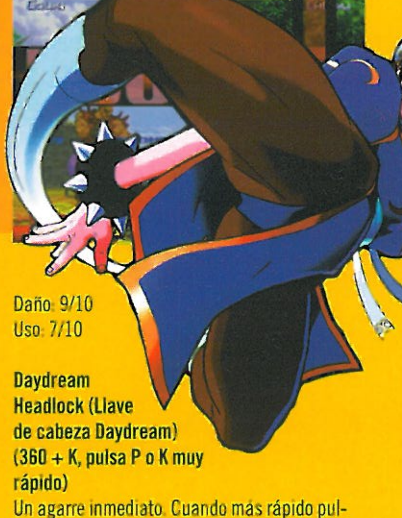
¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

GRUPO 2 AGARRADORES (CONTINUACIÓN)







contra cualquier Shotokan medio decente. Utiliza el Condor Dive desde lejos y a continuación el Tomahawk Buster a tope cuando tu rival salte.

Jugar contra T Hawk
Utiliza bolas de fuego lentas de modo que cuando ejecute el Condor Dive puedas machacarlo en el aire con un Puñetazo Dragón. Intenta evitar saltar contra él. Para acercarte, echa mano de bolas de fuego lentas y de dos en uno. Si tienes proyectiles, ten cuidado con el Tomahawk Buster. Sin embargo, siempre debería ser pan comido.

Movimientos interrumpibles
De cerca: MP
De pie: LP, LK
Agachado: LP, LK

Combos fáciles
uf, d + HP, LP~DP + P

Combos difíciles
uf, QCF + HK, LP~d, db + P

5. Birdie

Birdie, que vuelve tras su aparición en *Alpha 2*, es un poco más fuerte. Al igual que Zangief, en esta ocasión provoca más daño y recibe menos. Además, el súper Bull Revenge (Venganza del Toro) es mucho más fácil de llevar a cabo. No obstante, todavía no está a la altura de los Shotokan.

Análisis de movimientos
Bull Head (Cabeza de Toro) (chb, f + P)
Este movimiento tan útil, rápido, potente y ruidoso, va de perlas para rematar un combo.
Daño: 7/10
Uso: 7/10

Bull Horn (Cuerno de Toro) (chPP o KK, soltar)
Se parece al Puñetazo a la Media Vuelta de Balrog. Cuanto más rato mantengas pulsados los botones, mayor será el daño provocado.
Daño: de 5/10 a 9/10
Uso: 6/10

Murderer Chain (Cadena Asesina) (360 + P)
Es el equivalente de Birdie al Martinete Giratorio, y lo mejor es que lo utilices tras saltar sobre bolas de fuego. También es muy útil tras un ataque antiaéreo fallido.
Daño: 9/10
Uso: 7/10

Bandit Chain (Cadena Bandido) (360 + K)
Es casi idéntico al anterior, aunque un poco más efectivo.
Daño: 9/10
Uso: 8/10

Notas sobre súper movimientos
1) Cuando utilizas el Birdie Super (chb, f, b, f + P) al nivel de potencia 3, tu rival queda aturdido tras tres golpes antes de que Birdie siga adelante.





Jugar con Birdie
Con un poco de práctica, Birdie puede convertirse en el mejor Agarrador del grupo, sobre todo gracias a su súper Bull Revenge.
Este movimiento puede saltar sobre cualquier bola de fuego de nivel tres, y sobre cualquiera de nivel uno excepto la High Tiger de Sagat. Ten siempre un Bull Horn cargado, por si acaso consigues atontar a tu rival.

Jugar contra Birdie
No pierdas de vista su medidor de súper. Cuando tenga un indicador completo como mínimo, para de atacar con bolas de fuego. También funcionan bastante bien los ataques con salto, además de los dos en uno bajos. En cuanto a la defensa, procura bloquear los Bull Heads para contrarrestar después con un súper.

Movimientos interrumpibles
De cerca: MP
De pie: LP, MP, LK
Agachado: LP, MP, LK, HP (tras un golpe)

Combos fáciles
uf, chdb, HK, HP~f + LP

Combos difíciles
uf, QCF + HK, LP~d, db + P o K

6. R Mika

R Mika, el personaje nuevo que irrumpe en la saga de *SF*, es una especie de Zangief femenina, al menos por lo que se refiere a los movimientos. Es la única que cuenta con multipartes, y además es capaz de ejecutar un buen número de proyecciones.

Análisis de movimientos.
Shooting Peach (Melocotón Disparador) (QCB + K)
Se aparece al Bum Attack de Tina, la de *Dead or Alive*, aunque tras realizarlo se produce un intervalo que Mika aprovecha para frotarse los moratones.
Daño: 7/10
Uso: 7/10

Flying Peach (Melocotón Volador) (QCB + P)
En esta versión del Bum Attack, la pausa viene al principio del movimiento, no al final. Utilízalo para confundir al enemigo.
Daño: 7/10
Uso: 7/10

Paradise Hold (Abrazo Paraíso) (360 + P)
Este movimiento, que deriva del Frankesteiner, golpea dos veces y su alcance es considerable.
Daño: 9/10
Uso: 7/10

Daydream Headlock (Llave de cabeza Daydream) (360 + K, pulsa P o K muy rápido)
Un agarre inmediato. Cuando más rápido pulses P o K más golpes y más daño provocarás. Siempre acaba con un Bulldog.
Daño: de 7/10 a 9/10
Uso: 7/10

Air Frankesteiner (HCB + K, de cerca al enemigo en el aire)
Otra proyección en el aire. No provoca más daño que una proyección aérea normal, pero su aspecto es una pasada. Y tiene un nombre la mar de extraño. ¿O no?
Daño: 8/10
Uso: 4/10

Notas sobre súper movimientos
1) Pulsa P o K con rapidez mientras ejecutas el Heavenly Dynamite para conseguir más golpes.

Jugar con R Mika
Debes acercarte mucho. Si te mantienes alejado no ganarás. Así de fácil. Métete en el meollo y lía la cosa utilizando tus diversas proyecciones. Súbete a tu enemigo para impedir que ejecute cualquiera de sus movimientos más decentes, pero no seas imprudente. Tómate el tiempo necesario para acercarte con cuidado, a la espera del momento más adecuado.

Jugar contra R Mika
Si se te acerca demasiado, agáchate de modo que no pueda realizar una proyección. Puede que te golpee por encima de la cabeza, pero eso es mucho mejor que no dejar que te machaque a Súplex por todo el escenario. Insiste con LK y LP para parar sus acometidas y todo irá bien.

Movimientos interrumpibles
De pie: LP, LK
Agachado: LP, LK

Combos fáciles
uf, HK, d + LP, d + LK~QCB + LK

Combos difíciles
uf, qcf + HK, d + LK, df + P

El mes que viene os ofreceremos más agarres, llaves, golpetazos y demás. ¡Os esperamos! PSP



Modo Batalla dramática
Completa el juego con cualquier personaje en el nivel de dificultad mayor.

Modo Batalla final
Pégate 15 horas seguidas jugando o completa el juego con cualquier personaje en el mayor nivel de dificultad.

Activa a Guile y Evil Ryu
Juega en el modo World Tour y podrás elegirlos cuando los derrotes.

Activa a Super Akuma
Entra en el modo World Tour, consigue dominar todos tus «isms» y consigue una puntuación superior a 2.600.000 de modo que accedas al nivel 32. Deberás luchar contra Super Akuma. Si le vences podrás elegirlo.



Especial pequeños trucos

PlayStation Power te brinda más trucos para más juegos que nunca. Y ya que estamos con *SFA3,* pues ahí va un especial de *beat 'em ups*

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
Acceso al Jefe Final
Para saltar hasta el Jefe final, pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba + Triángulo en la pantalla de títulos.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3
Selección de personajes aleatoria
En la pantalla de selección de personaje, elige un luchador al azar con L1 + L2 + R1 + R2.

BIO-FREAKS
Enfoque en primera persona
Mientras luchas, mantén pulsado L2 + R2 y pulsa la dirección opuesta a la que encara tu personaje. Para desactivar el enfoque, mantén pulsado L2 + R2 y pulsa Abajo.

BLOODY ROAR
Personajes pequeños
En la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado R2 y elige a un personaje con Círculo.

BUSHIDO BLADE
Juega con Katze
Para jugar con el Jefe de la pistola (Katze), gana en el Modo Slash en el nivel más difícil sin utilizar continuos. Sólo podrás elegirlo en el modo dos jugadores.

CARDINAL SYN
Personajes ocultos
Introduce estos códigos en la pantalla de títulos cuando aparezca Press Start para jugar con todos estos personajes especiales.
Kron: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, R1, R2.
Bimorphia: Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Juni: Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Khan: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Moloch: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado
Mongwan: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Redempter: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Stygian: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Vodu: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Círculo

DARK STALKERS
Juega con Shadow
Ve a la caja de selección aleatoria y pulsa Select cinco veces. Presiona cualquier botón para confirmar.

Juega con Marionette
Ve a la caja de selección aleatoria y pulsa Select siete veces. Presiona cualquier botón para confirmar.

Juega con Oboro
Ve a Bishamon y mantén pulsado Select. Ahora pulsa cualquier botón.

Juega con Image Gallon
Ve a J Talbain. Mantén pulsado Select y presiona los tres puñetazos o patadas.

DEAD OR ALIVE
Juega con Raidou
Para jugar con Raidou (el último Jefe), gana el juego utilizando las características por defecto de cualquier personaje.

Juega con Ayane
Para jugar con Ayane, consigue todos los trajes del juego. Son 14 para cada chica, cinco para cada chico y tres para Raidou.

DYNASTY WARRIORS
Juega con Sun Shang Xiang
Para jugar con Sun, ve a la pantalla de títulos, destaca «1P battle» y pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, Triángulo, Cuadrado, L1 y R1. Después accede a la pantalla de selección de personaje y ya podrás elegir a Sun Shang Xiang.

FIGHTING FORCE
Selección de nivel e invencibilidad
Mantén pulsado Izquierda + Cuadrado + L1 + R2 en el menú principal hasta que aparezca Cheat Mode en la parte baja de la pantalla. Elige Options con rapidez y verás las opciones de selección de nivel e invencibilidad.

KILLING ZONE
Juega con el Jefe
Mantén pulsado L1 + R2 + Círculo + Start durante cinco segundos en el menú principal y luego comienza una partida para un jugador y elige a cualquier luchador.

KING OF FIGHTERS '95
Juega con los Jefes
Para jugar con los Jefes, elige Juego en equipo y elige «Sí» cuando te pregunte si quieres editar el equipo. Mantén pulsado Start y presiona Arriba + Círculo, Derecha + Cuadrado, Izquierda + X, Abajo + Triángulo. Los Jefes.

KING OF FIGHTERS '96
Juega con Goenitz y Chizuru
En la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado Start, pulsa Arriba + Círculo, Derecha + Cuadrado, Izquierda + X, Abajo + Triángulo.

Final extra
Si juegas con Kyo, Iori o Chizuru verás un final oculto.

KING OF FIGHTERS '97
Equipo Orochi New Faces
Para jugar con el equipo Orochi New Faces pulsa L1 + R1 a la vez. La pantalla se reinicializará y reaparecerá con cinco personajes extra.

MARVEL SUPER HEROES
Juega con Dr. Doom
Para jugar con el Dr. Doom, debes seguir los siguientes pasos:
1) Gana el juego en cualquier dificultad.
2) Selecciona el Modo Arcade.
3) Pon el cursor sobre Spiderman o el Capitán América como jugador dos.
4) Pulsa abajo y después manténlo pulsado. Mantén pulsado patada suave baja, patada media y patada fuerte por este orden. (Recuerda que debes mantener las patadas anteriores pulsadas).
5) Felicidades. Ya eres Dr. Doom. PSP

PEQUEÑOS TRUCOS

Gex 3 - Deep Cover Gecko

Invulnerabilidad
Para el juego, mantén pulsado L2 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo.

Citas de Gex
Para el juego, mantén pulsado L2 y pulsa Abajo, Derecha, Izquierda, Círculo, Arriba, Derecha. Reanuda el juego y pulsa Select para forzar a Gex a hacer un comentario.

Código de la bóveda
Para introducir las siguientes contraseñas en la pantalla de la bóveda, debes jugar el nivel oculto y obtener los cuatro coleccionables de la bóveda. Las contraseñas se introducen desde la pantalla de la bóveda.
Vida extra - Triángulo, Círculo, Estrella, Cuadrado, Cuadrado, X.
Diez vidas - Cuadrado, X, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado.
Invulnerabilidad - Cuadrado, Estrella, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Diamante.
Juega como Alfred - Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Estrella.
Juega como Cuz - Cuadrado, Diamante, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Diamante.
Juega como Rex - Cuadrado, Estrella, Estrella, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.
Ver la secuencia de vídeo - Círculo, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Diamante, Estrella.
Ver la secuencia de vídeo 2 - Diamante, Estrella, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo.

Heart of Darkness

Modo truco
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 sobre el controlador dos y conecta la PlayStation. Mantén pulsados los botones y entra en la pantalla de opciones del menú principal con el controlador uno. Elige la opción Cargar juego de la pantalla Treehouse para elegir cualquier nivel o secuencia de vídeo.

Jersey Devil

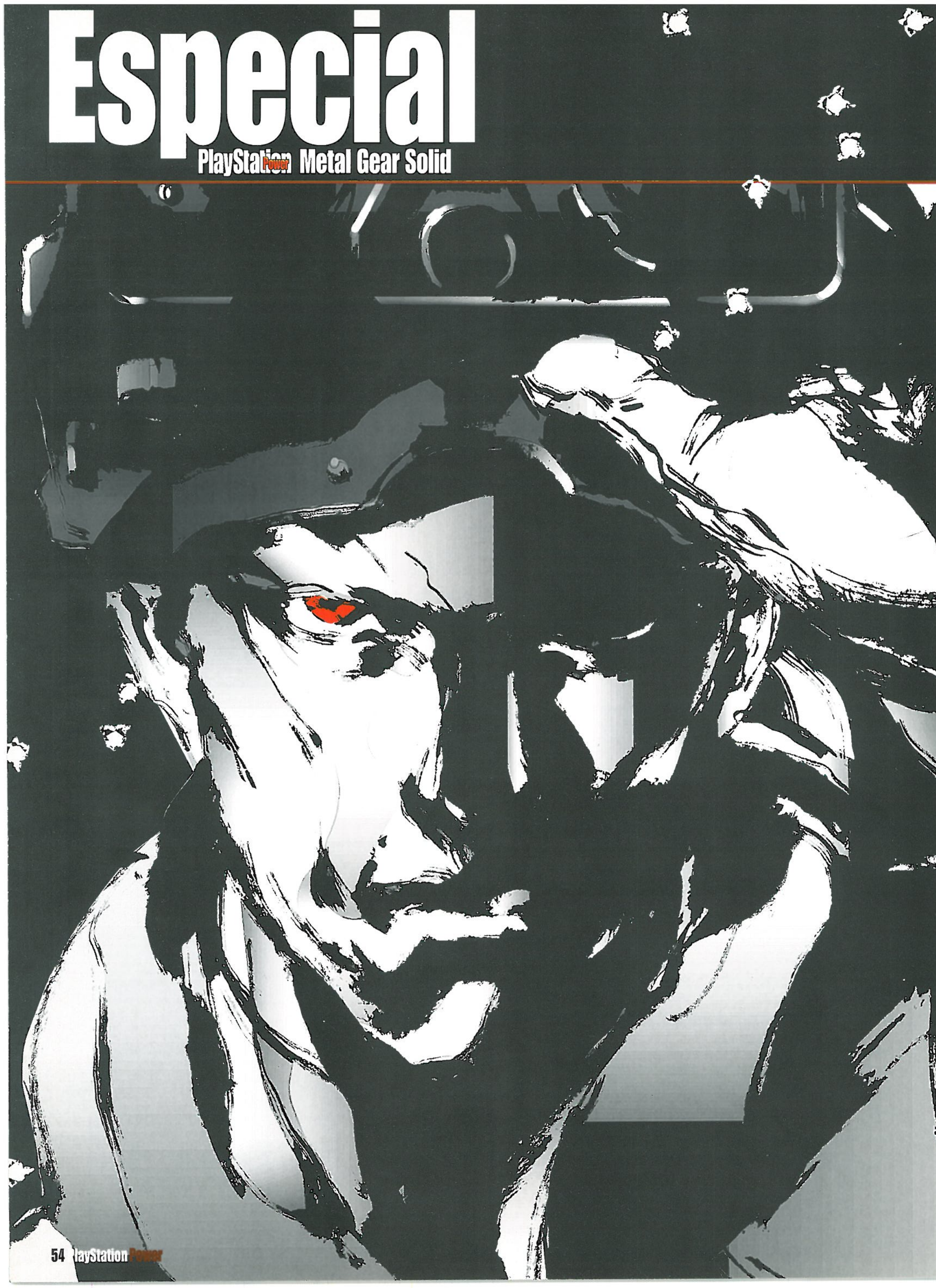
Vidas ilimitadas
Recolecta la vida *bonus* que hay encima de la fuente del principio del juego. Pulsa Start para parar el juego y mostrar la pantalla de *status*. Reanuda el juego y toma la misma vida *bonus* que reaparecerá. Repite este procedimiento para recolectar un número ilimitado de vidas.

Jumping Flash

Nubes de control
Mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Arriba o Abajo en la pantalla del título para controlar la velocidad de las nubes.

Nivel Select
En el menú principal pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, X, X, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Triángulo, X, Triángulo. El menú se volverá rojo. Pulsa Derecha para seleccionar un nivel.

Especial





«Un juego más potente, impresionante y divertido que la suma de sus partes»

¡CAÑA SÓLIDA!

Todos sabemos lo grande que es Metal Gear Solid. Pero ¿se trata tal vez del mejor juego de la historia? Estamos ante un caso peliagudo...

Toma una pizca de *Resident Evil*. Añádele un poco de *Tomb Raider*. Sazónalo con un poco de *Doom* y sírvelo con una guarnición de *Tenchu* y la trilogía de *La jungla de cristal*. Lo que obtenemos quizá sea el mejor juego que se ha cocinado jamás. Un juego más potente, impresionante y divertido que la suma de sus partes. Un juego que se llama *Metal Gear Solid*.

De hecho, *Metal Gear Solid* es la tercera entrega de la saga de *Metal Gear* y, al igual que los dos primeros juegos, es el resultado del trabajo del genial diseñador Hideo Kojima. Si Shigeru Miyamoto es el innovador talento que se esconde tras los títulos de Nintendo, Kojima-san es la fuerza creadora que corta el bacalao en lo que se refiere al diseño de juegos para PlayStation. Repudió la reciente demo de *Tekken* para PlayStation 2, y la tachó de «muy decepcionante». Su argumento fue el siguiente: «yo prefiero que los personajes se empujen con chulería, o que uno se incline y se arranque un simple cabello de la cabeza. Lo único que quiero es hacer algo diferente.» Una nueva filosofía para unas declaraciones tan arriesgadas.

Los dos primeros juegos aparecieron para MSX (un ordenador de 8 bits) y para la NES de Nintendo (la primera consola de esta compañía) bajo el nombre de *Metal Gear* y *Solid Snake*, respectivamente. Ambos hacían gala de un nuevo y curioso estilo de diseño: el sigilo. En lugar de irrumpir con estruendo y llenar a todo el mundo de plomo, debías encarnar a un personaje muy superado en número por sus rivales. Para avanzar en ambos títulos (los dos se basaban en una trama sobre un enorme robot de guerra llamado Metal Gear), había que ocultarse entre los elementos del escenario, arrastrarse por estrechos conductos de aire y acabar con los guardias sin hacer ruido antes de que dieran la voz de alarma. Tanto uno como otro constituían una auténtica alternativa, y gozaron de un éxito considerable.

La tercera secuela debía caer por su propio peso, pero tardó nueve años en llegar. Kojima tenía grandes planes para adaptar el mundo de *Metal Gear* a las tres dimensiones. Cuando apareció PlayStation, llegó el momento de continuar la saga.

Snake, nuestro héroe, con todo su esplendor tridimensional, se desliza por unos 50 escenarios interactivos y, a medida que se van despejando los hilos de una complicada trama, esquiva o acaba con los vigilantes y las trampas que le esperan a cada paso. No se parece a ningún otro juego que se haya visto hasta ahora (va más allá que los juegos originales en 3-D), pero seguro que inspirará a muchos que todavía están por llegar. En las páginas siguientes subimos a *MGS* a la palestra para intentar demostrar que es el mejor juego de la historia. PSP

UNA OBRA DE ARTE

Parte de la magia de *Metal Gear* se debe al excelente trabajo gráfico realizado. Meses antes del lanzamiento del juego ya aparecieron bocetos de los héroes y villanos de la aventura. En lugar de decantarse por el típico malo cabeza cuadrada armado con un enorme pistolón, el diseño corrió a cargo de Yoji Shinkawa, un joven artista que Hideo Kojima contrató para que insuflara vida a sus ideas.
Los personajes de *Metal Gear*, creados a lápiz, al óleo o al pastel, son muy diferentes de lo que cabría esperar de las imágenes de un juego tradicional. De hecho, son toda una obra de arte.

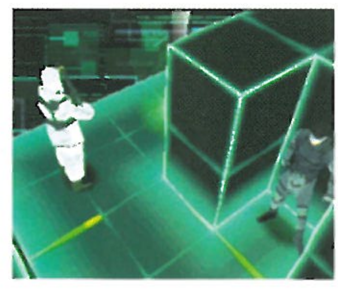
LO BUENO SI BREVE...

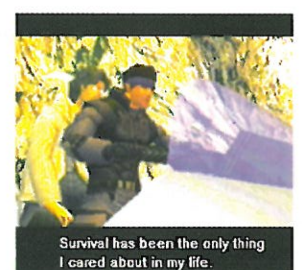
El juego es demasiado corto. Cualquiera con un par de pulgares puede acabar *Metal Gear Solid* en un fin de semana. ¿No debería este hecho condenarlo *ipso facto*? Pues no. En lugar de condenarlo por esto, diríase que una de las razones por las que *Metal Gear Solid* es un juego tan bueno es sin duda su brevedad.

Piénsalo bien. Piensa en esa copia de *Tomb Raider 3* que lo único que hace es acumular polvo en la estantería. Piensa en el día que llegaste al quinto nivel, te quedaste atascado, te frustraste, y al final dejaste el tema colgado y nunca más quisiste volver a saber de él.

Ahora piensa en un juego que te ofrece diversión para una semana (o para un fin de semana de juego intensivo), pero diversión de la de verdad. Vamos, como si por la tele emitieran 48 horas seguidas con tus películas favoritas o si tu grupo preferido hiciera un concierto de dos días en el comedor de tu casa para ti solito.

Y cuando lo acabas te sientes la estrella, el centro. Pero tranqui, que dentro de un par de semanas puedes volver a intentarlo para dar con los trozos que te perdiste la primera vez.





LA OPCIÓN SIGILOSA

La primera vez que juegues con *Metal Gear Solid*, seguro que acabarán contigo entre 10 y 600 veces sólo en los primeros cinco minutos de partida. Acostumbrarse a pensar del modo que exige *MGS* (y, por ende, dejar de actuar como si te encontraras en el mundo de *Doom* o algo por el estilo), es una experiencia que lleva su tiempo.
Por ejemplo, al principio Snake no lleva nada más que un paquete de cigarrillos. Lo normal es que decidas arremeter contra los dos o tres guardianes del muelle. Tu cerebro piensa: «chicos malos, hay que eliminarlos». Y lo intentas. Y fracasas una y otra vez. Y entonces ves la luz: no hay que cargárselos, sino olvidarte de ellos, con sigilo. Escóndete tras la carretilla elevadora que hay en la esquina de la derecha y luego salta al ascensor cuando nadie te vea. Ahora empiezas a pensar al modo de *MGS*.

CÁMARA CON TRUCO

La mayor parte del tiempo la cámara enfoca a Snake desde arriba. Pero si lo colocas contra una pared, el enfoque cambiará en picado para mostrar a nuestro héroe de frente y lo que le espera al doblar la esquina. Ahora muévete a izquierda y derecha con el *stick* analógico (mejor que con la cruceta). Snake se deslizará por la pared y la cámara le seguirá al instante antes de saltar al siguiente punto desde el que pueda ofrecer una vista ventajosa.

Nunca perdemos de vista a Snake, y siempre sabemos lo que pasa. Y el aspecto de cada tramo de juego es fantástico. Si quieres, puedes echar una ojeada desde la mirada del propio Snake en cualquier momento. Algún día las cámaras de todos los juegos funcionarán así. Y estaremos encantados.



A LA PAR

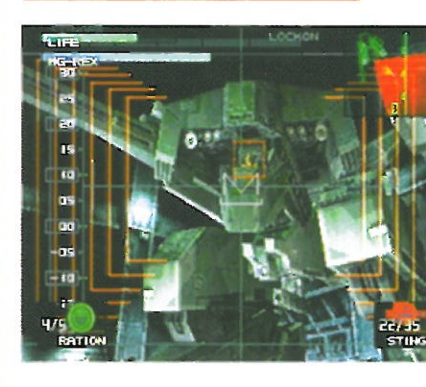
A pesar de ser uno de los mejores títulos actuales, *MGS* no ofrece en ningún momento imágenes prerrenderizadas, un truco que suele utilizarse para dar vidilla a los gráficos de un juego.
Todos los gráficos los crea el motor de polígonos del juego. La intro (unos tres minutos de escenas de gran calidad y brillantez) hace gala de los mismos gráficos que aparecen durante la partida, por lo que las abundantes escenas de vídeo que resultan se mezclan de forma ingeniosa con la acción. ¿Y qué te parece que, una vez empezada la partida y ya en control de nuestro héroe Snake, los créditos sigan apareciendo durante unos minutos mientras ya estás jugando? Una pasada.







TEMBLEQUE BESTIAL

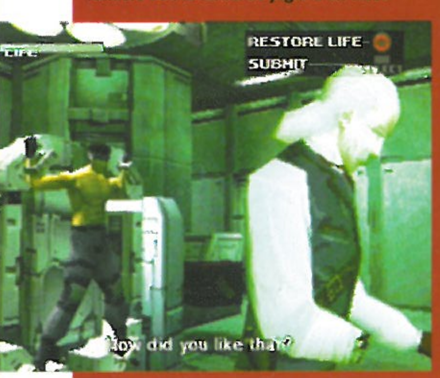


Hideo Kojima empleó a uno de sus equipos para que se dedicara única y exclusivamente a integrar el Dual Shock en el juego. Como resultado, tenemos la mejor (y más imaginativa) forma de usar el Pad vibrante que jamás se ha visto.
Cuando Snake dispara con cada una de sus armas, el Pad vibra de forma convincente. Si los guardias lo detectan, se produce una sacudida que casi hará caer el mando de tus manos a la par que te dará un vuelco el corazón. Cuando la doctora Naomi le ponga a Snake una inyección para sus nanomáquinas tras la cruel prueba de la tortura, te pedirá que aguantes el Pad con el brazo para que se ponga él mismo la inyección. El Pad masajeará sus músculos doloridos con un tembleque continuado. Pero lo mejor de todo está por llegar: Psycho Mantis te pedirá que pongas el Pad en el suelo antes de «moverlo» con el poder de su mente. Increíble.

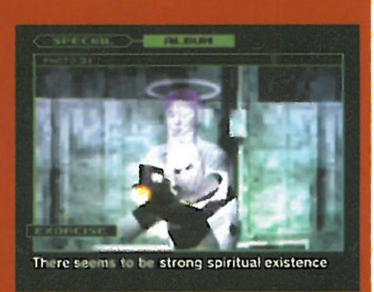


¡YA SÉ QUE ES UN JUEGO!

Pero no hay ningún otro que lo haga. De vez en cuando, a lo largo de la partida, el personaje con el que Snake conversa hace alguna referencia repentina al «mundo real»: puede hablar de tu comedor, de la forma de sostener el mando o de utilizar el juego, e incluso del modo de comer patatas fritas. Revolver Ocelot te comenta con tranquilidad que pulses Círculo para regenerar la fuerza de Snake durante su tortura. Mei Ling te explica el funcionamiento del radar comparándolo con la forma de jugar a un videojuego. Y los comentarios de Mantis sobre el Dual Shock y la tarjeta de memoria conforman uno de los momentos más extraños y brillantes que se han visto jamás en PlayStation.









«Escóndete bajo la cama cuando te vea el vigilante de la prisión y se reirá de ti»



QUIÉN PODRÍA OLVIDAR...

LOS 10 MEJORES MOVIMIENTOS

1 El tramo en el que Snake debe retroceder un buen puñado de kilómetros para conseguir el rifle con mira y rescatar a Meryl.

2 La utilización de las cajas de cartón. Esconderse dentro es súper divertido, pero lo mejor es cargarlas en un camión para que las lleve a la dirección que viene escrita. Ideal para trasladarse por el juego.

3 Psycho Mantis «te lee la mente» y juzga el tipo de persona que eres a partir de las veces que has guardado la partida hasta ese momento y (esto es lo mejor) a partir de las partidas guardadas (de juegos de Konami) que haya almacenadas en tu tarjeta de memoria. Intenta «hablar» con él con una partida de *Castlevania* o *ISS Pro* en la tarjeta...

4 La llave PAL. Vas en busca de tres llaves, pero sólo hay una, la llave PAL, que se transforma en cualquiera de las tres al exponerla a diferentes temperaturas.

5 La batalla con Mantis. De repente la pantalla se despeja y aparece la palabra Hideo en la esquina superior derecha, como si tu tele hubiera sintonizado un canal de televisión nuevo y extraño. Que levanten la mano los que pensaron que algo había fallado. Lo que pasa es que Mantis *se ha introducido en tu mente*. «Nada serio», comenta entre risas el bueno de Kojima. «Sólo pretendía incluir una pequeña broma. Oye, se supone que debería hacer gracia.»

6 La persecución en *jeep* del final. De repente, *MGS* se convierte en un juego de carreras, y el entorno se desliza a la velocidad vertiginosa del mejor título sobre cuatro ruedas. Según Kojima, la creación de esta parte fue la más complicada, pero al final se convirtió en su tramo favorito.

7 La prueba de la tortura que determina cuál de los dos finales posibles verás. Ocelot somete a Snake a una serie de choques eléctricos que reducen tu barra de potencia. La única forma de sobrevivir consiste en martillear el botón Círculo. Pero cada sacudida es más larga que la anterior, y quizá Snake no tenga la fuerza suficiente para sobrevivir...

8 La huida de la celda. Haz que Snake se esconda bajo la cama cuando le vea el vigilante y se reirá de él. Del mismo modo, si tumbas a Snake en el suelo y utilizas el ketchup Otacan a modo de sangre mientras el guardián está en la sala, se burlará de él sin compasión. Si no consigues escapar con estos métodos, al final aparecerá un ninja que te abrirá la puerta para que puedas seguir.

9 La frecuencia de radio de Meryl. Está en el reverso de la caja de CD, pero ¿en cuál de ellas? Se refiere a la caja del CD real. Ahí, en la parte inferior, hay una pequeña captura en la que aparece Snake charlando con Meryl y puedes leer con claridad la frecuencia 140.15. Seguro que en este punto te has quedado atascado un buen rato. Si lo sabes es muy fácil.

10 Los extras. Con la cámara Snake puede hacer fotos durante la partida. Guárdalas en la tarjeta de memoria. Cuando las veas más adelante, algunas fotos incluirán imágenes fantasmas de los programadores. Intenta hacer fotos del primer guardián que duerme, del cuerpo agusanado del jefe Darpa o del reflejo de Snake en el espejo del baño de señoras. Ah, y no te olvides de la unidad de munición infinita para Bandana y Stealth que consigues con cualquiera de los dos finales.

Especial

PlayStation Power Puesta al día: PlayStation 2



Reiko Nagase. La estupenda chica de *Ridge Racer Type 4* y una de las estrellas de la primera oleada de demos para PlayStation 2.

«En DreamWorks están convencidos de que el concepto de los juegos tal como lo conocemos ahora cambiará para siempre»

«ME SENTÍA COMO UN NIÑO CUANDO VI ESAS DEMOS POR PRIMERA VEZ. NOS CONDUCIRÁ A UN NUEVO TIPO DE VIDEOJUEGO»

GLEN ENTIS@DREAMWORKS

Nos quedamos fascinados. Patidifusos, mejor dicho y, a juzgar por vuestra respuesta, parece que vosotros también alucinásteis pepinillos. Estamos ante la próxima generación de PlayStation. Veamos ahora el efecto que produjo el anuncio de la nueva consola entre la industria...

Llevábamos siglos esperando el anuncio oficial sobre la máquina de nueva generación de Sony y, de repente, llegan las noticias de la PlayStation 2. Desde su anuncio el pasado 2 de mayo en Tokio, la onda expansiva sigue avanzando por todo el mundo. Con sólo revelar unas cuantas características y especificaciones y un puñado de demos, los de Sony, aparte de enviar un rotundo y desafiante «mejora eso, si puedes» a sus rivales de Sega y Nintendo, han abierto el apetito de todo aquél que esté ligado aunque sea remotamente a una PlayStation. Los 50 millones de propietarios de PlayStation, felices como el que más con lo que tenemos ahora mismo, babeamos de emoción ante lo que nos espera. No cabe duda de que el paso que ha dado Sony ha sido el más apropiado, pero esto sólo es la punta del iceberg. Como era de esperar, la industria de los juegos ya se está frotando las manos al imaginar la cantidad de pasta que se va a embolsar gracias a la nueva consola.

Un nuevo día (mayor y mejor) nace para el mundo de la industria. Más máquinas se traduce en más juegos y esto a su vez se traduce en más dinero. ¿Se trata quizá de enviar a paseo los viejos kits de desarrollo y conseguir los nuevos cuanto antes para que Ken Kutaragi, uno de los cerebritos de Sony, compre una nueva máquina de café para el personal de la empresa? Nada de eso, muchachos. Bueno, lo de la máquina de café puede que sí.

Lo que va a conseguir PlayStation 2 es forzar a los desarrolladores a hacer cosas que no han hecho nunca, y no sólo por cuanto se refiere a trabajar con tecnología nueva, ni mucho menos. Cuando te das cuenta de lo que ha estallado en la imaginación de los desarrolladores, razón por la que

¡MÁS DEMOS!

¿Qué te parece? ¿A que no puedes creer lo que ven tus ojos? Pues ésa fue la reacción del público cuando las vio por primera vez en Internet. Por eso, hemos decidido publicarlas de nuevo para todos los que os dormisteis en los laureles el mes pasado.









¡MAS DEMOS!

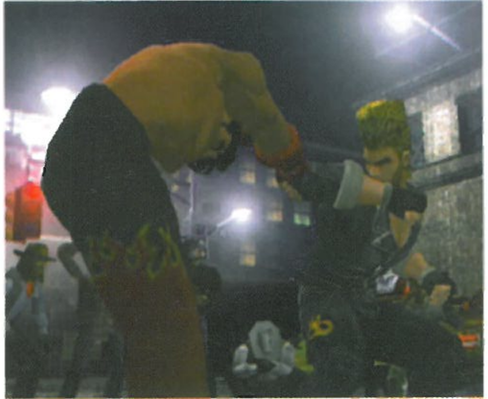








▲ Se ha confirmado que *Tekken 4* será uno de los primeros juegos para PlayStation 2, por lo que capturas así serán realidad más o menos en un año.



▲ ¿Te suenan los finales de *Tekken 3*? Pues podrás controlar unos gráficos semejantes cuando llegue la nueva consola.

Sony llama a su nuevo *chipset* el Emotion, queda claro que este nuevo paso en hardware será un paso de gigante, simplemente por lo que ese hardware es capaz de producir.

Como asegura Glen Entis en su oficina de Los Angeles, «toda la industria debe replantearse la manera de elaborar juegos, porque PlayStation 2 es tan espectacular que permitirá a la industria dar el paso siguiente». El jefe de DreamWorks Interactive está convencido de que el aspecto de los juegos va a cambiar para siempre. No sólo porque habrá



▲ Estamos acostumbrados a ver cosas así en las secuencias de vídeo o en los anuncios, pero es que los gráficos de la máquina de nueva generación serán... ASÍ.

«más, más grandes y mejores», que es lo que suele pasar cada vez que se lanza una nueva máquina: esta vez va a ocurrir algo distinto, justo ese «paso siguiente» al que Entis hace referencia.

«El hardware es fantástico, y va a suponer un auténtico desafío para la industria gracias a los altos valores de producción que puede conseguir. Pero la riqueza de los mundos que es capaz de generar también revolucionará tu imaginación y todos tus sentidos.»

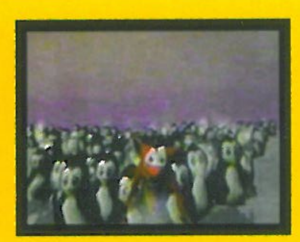
«Si echas un vistazo a la cadena de sucesos que, partiendo de un cambio sutil en pantalla, conducen a una respuesta en tu cerebro, te das cuenta de que los eslabones de esa cadena son mucho más poderosos en PlayStation 2. Permitirá que la animación afecte a las emo-

«El hardware es fantástico, y va a suponer un auténtico desafío para la industria en un futuro próximo»

¡MAS DEMOS!







«Si Steven Spielberg se ha involucrado en el proyecto, aquí va a pasar algo muy gordo»

¡MAS DEMOS!





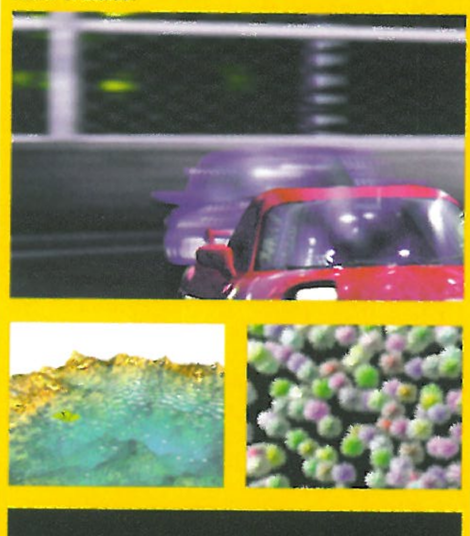






PLAYSTATION 2 ¡PUESTA AL DÍA!

O puede que no. De momento, en lugar de PlayStation 2, Sony se refiere a su nueva máquina como NGPS *(New Generation PlayStation)* o PlayStation de próxima generación. Aunque por ahora no se ha anunciado nombre oficial, todo apunta a que Sony seguirá denominando PlayStation a la nueva máquina para aprovechar el tirón que de por sí tiene este nombre. No es más que una suposición, pero lo más probable es que estemos en lo cierto.
En Sony también están deseando registrar y producir en masa el nuevo procesador de 128 bits que incorporará la consola con el nombre de Emotion Engine. De este modo, su creación podrá incluirse en el kit de cualquiera. ¡Se van a comer el mundo!







▲ Estas capturas corresponden a las primeras demos. Cuando los desarrolladores le hinquen el diente a la máquina, los juegos serán mejores que esto.

ciones humanas y eso, aparte de ser un método excelente de venta, hará que no percibas el compromiso que siempre existe», asegura Entis en referencia al estado de los sistemas actuales: en estos momentos, son capaces de transportarte a un mundo de fantasía, pero siempre sobreviene en pantalla algún fallo técnico que te hace volver a la realidad de inmediato.

A uno le cuesta creer al bueno de Entis cuando habla de la «falta de compromiso» y se lía con toda esa jerga acerca de revolucionar los sentidos y ese rollo de la cadena que une juego y cerebro. Pero si lo hubieras visto disfrutar con las demos de PlayStation 2 como un niño de seis años el día de Reyes, estamos seguros de que le creerías con los ojos cerrados.

Glen sigue hablando: «el hecho de estar en Japón el día del anuncio fue tan impresionante, tan emocionante, que me comporté como un crío. El pato de goma de la demo del lavabo fue espectacular: ahí podías ver cómo funcionaba la potencia de procesamiento.»

Por tanto, podemos asegurar que ese babeo crónico que nos afectó cuando vimos las demos también se dio entre los profesionales, gente que, hasta cierto punto, estaba mejor informada que nosotros acerca del nuevo sistema. Los desarrolladores ya se han dado cuenta de que las posibilidades de PlayStation 2 no se limitan a una tarjeta de circuitos encastada en una caja de plástico gris, sino que se encuentran en las capacidades ilimitadas de su propia imaginación. Si el dueño de una de las empresas de software de entretenimiento más importantes del mundo se ha involucrado en el proyecto, aquí va a pasar algo muy gordo...

«Steven Spielberg es una presencia creativa muy fuerte en esta compañía, y es parte ineludible en cualquier decisión importante que tomemos. Todos estamos fascinados ante las posibilidades de PlayStation 2. Es un lienzo en blanco sobre el que queremos pintar.»

Pues aquí tenemos a Steven Spielberg. No tenemos ni idea de arte, pero estamos seguros de que nos va a encantar su cuadro. PSP

¡ENTIS SOPORTÓ LA TORTURA!

Glen Entis también comentó algo acerca del proyecto en el que DreamWorks está trabajando para la PlayStation de nueva generación. Pese a las tremendas sesiones de tortura a que fue sometido por parte de los miembros de la redacción, no soltó prenda ni sobre el título, ni sobre la trama de juego ni sobre la posible fecha de lanzamiento, pero sí conseguimos que revelara el género al que pertenecerá el juego y por qué se decidieron por algo así.

«Imaginamos cuáles eran las especificaciones de la consola y comenzamos el diseño del juego y de los gráficos basándonos en nuestras propias especificaciones. Resultaron ser bastante parecidas, y puedo decirte que estamos trabajando en un juego de acción basado en un personaje en 3-D.»

¡MAS DEMOS!











TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE









































Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐

16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation



64



75



76

77

74



70

72

PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

La tenista más sexi del mundo en tu PlayStation. ¿Y tú con esos pelos?

Recolecta almas para sobrevivir. Serás inmortal.

Llega la secuela de uno de los mejores juegos de carreras de todos los tiempos.



Y además...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Análisis

¿Unos raquetazos?



ANNA KOURNIKOVA'S

Smash Court Tennis 2

◄ El equipo de *Power* cabizbajo y meditabundo tras la derrota a manos del entrenador y Pac Man.

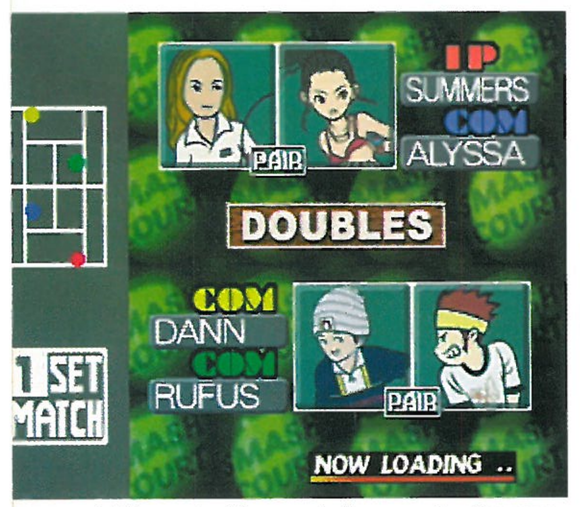
Disponible: **Junio**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Namco**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Dual Shock/ Multi-Tap**

Lo mío son los dobles



▲ Chicos contra chicas no mola. Y no porque las chicas sean malas, qué va. Lo que pasa es que preferimos los dobles mixtos.

● Puedes elegir entre un montón de jugadores la mar de jovencitos. Aparte de Anna (que, la verdad no se parece demasiado a la de verdad), hay 23 chicos y chicas más con una variedad increíble de habilidades.



▲ La de arriba a la izquierda es Anna. No se parece mucho a la de verdad. Pero también es muy guapa.

La tenista más sexy del mundo se alía con el mejor juego de tenis del mundo. Hemos descubierto que el paraíso existe...

Querido lector, presta atención. Ya sabes que te respetamos sobremanera, y que nos sorprenden una y otra vez tus versados conocimientos sobre juegos y la gran capacidad que demuestras para discernir entre los buenos y los malos títulos. De vez en cuando también te equivocas. Pero lo que no nos entra en la cabeza es que, a pesar de que nos desgañitamos y llenamos páginas y páginas con alabanzas hacia las excelencias de un juego como *Smash Court Tennis*, a pocos de vosotros se les ocurrió comprarlo y, lógicamente, al final lo retiraron de la circulación. Pues lo sentimos por ti. Sin embargo, estamos dispuestos a olvidar este lapsus por dos razones. La primera es que los de Namco han hecho gala de su buen juicio y van a lanzar la secuela también en Europa. Bien hecho. La segunda es que, después de probarlo, hasta el original a su lado pierde muchos enteros. Ésta es, pues, tu segunda oportunidad.

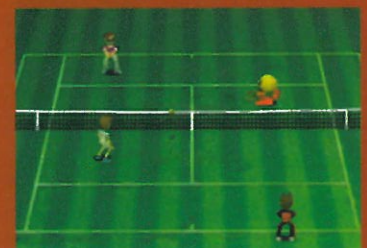
Tienes que salir pitando hacia la tienda para disfrutar del talento que se oculta en este título si no quieres que perdamos la fe que hemos depositado en ti durante tanto tiempo.

Estás avisado.

Loco-mpeticiones

● Aparte de los partidos de exhibición y de las sesiones de entrenamiento, también hay dos opciones principales de torneo: una es la divertida, aunque algo rara, Street Tournament (Torneo callejero), que se lleva a cabo en cuatro entornos diferentes, entre los que se incluye un parque temático. La otra opción es Grand Slam, un torneo completo que se juega en pistas como Wimbledon (aunque en ningún momento se menciona su nombre). Aquí nunca sabes contra quién debes enfrentarte.











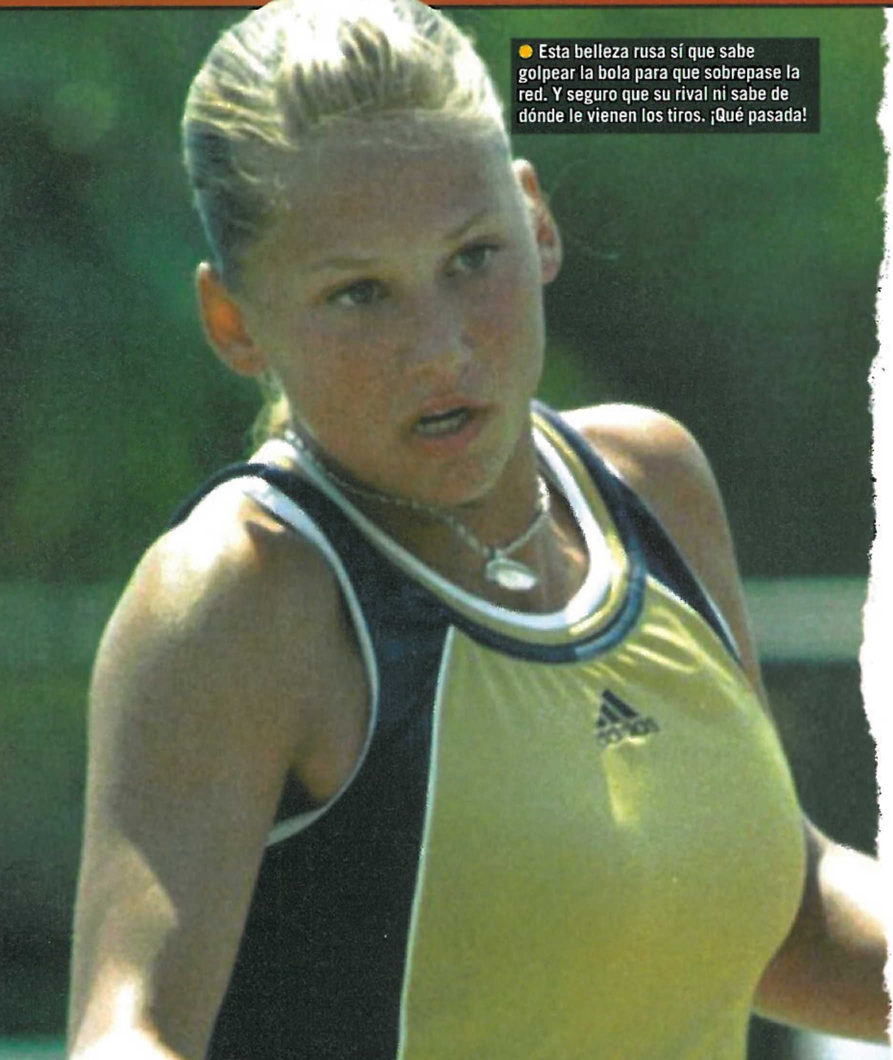
Cómo se estira, se arquea y golpea la bola. Anna se entrena para hacernos disfrutar de su buen hacer tenístico por las pistas del todo el mundo. Como siempre, vestida y preparada para machacar al rival.

«El Smash Court original, más que un título épico que te tumbaba de espaldas nada más empezar, era un juego simpático del que te acababas encariñando»

Análisis

ANNA KOURNIKOVA'S Smash Court Tennis 2

PlayStation Power ¡Genial!



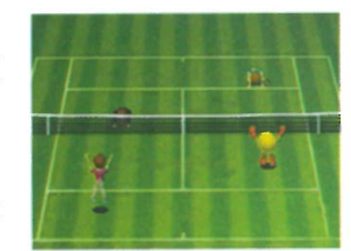
Esta belleza rusa sí que sabe golpear la bola para que sobrepase la red. Y seguro que su rival ni sabe de dónde le vienen los tiros. ¡Qué pasada!

Me estoy volviendo loco

La verdad es que tampoco estamos tan indignados contigo. Hay que reconocer que, para alguien que viera por primera vez *Smash Court Tennis*, la cosa era un poco enrevesada. En muchos aspectos no merecía veneración. Era un poco lento. En más de una ocasión los controles no respondían como era de esperar. Y algunos de los rivales controlados por el ordenador eran francamente complicados, porque lanzaban unas bolas con efecto que no había quien las devolviera. Pero con un poco de tiempo y paciencia uno empezaba a encariñarse con él. Los jugadores eran la mar de graciosos. A medida que lo dominabas, la satisfacción crecía con cada disparo bien dirigido, con cada golpe en el último segundo, con cada volea que cruzaba la cancha o con la devolución de un tiro que parecía imposible. Era muy divertido. Podías hacer que sonaran gongs gigantes en un templo tibetano. Podías enviar una bola mal dirigida por encima de un precipicio para no volver a verla jamás. O podías dirigir un golpe justo a las partes de tu rival para que el o la pobre cayera al suelo entre gemidos poligonales. Y si ganabas muchos partidos podías incluso llegar a construir tu propia pista personalizada para llenarla de extraños artilugios y decorarla a tu gusto.

«Namco ha mejorado el sistema de control y ha logrado una secuela resuelta, joven y enérgica, como la propia Anna»

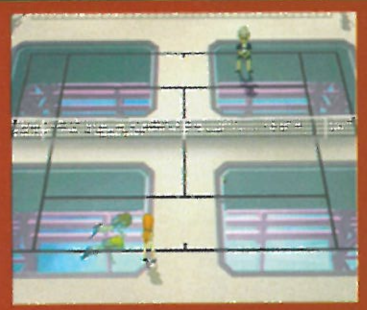
En resumidas cuentas, no se trataba de una de esas obras de arte épicas que te hace levitar de éxtasis y pasa de inmediato a convertirse en una leyenda de los videojuegos. Pero era un título simpático con el que te encariñabas poco a poco, como suele suceder con los buenos amigos.



Esas pistas de hierba que tantos disgustos han dado a los tenistas españoles nos caen fatal.

A ver mundo

En esta ocasión también puedes viajar por todo el globo en busca de la perfección tenística. Pero no se trata de un trayecto real. En este juego, los partidos se celebran en medio de la calle de una ciudad o en lugares más extraños aún. En la vida real, sería un poco difícil conseguirlo, pero aquí es la mar de divertido. En este apartado puedes ver algunos de los 14 escenarios diferentes, entre los que tienes una piscina, un patio, una pista de hierba al estilo de Wimbledon e incluso un cruce con tráfico y todo.



Bajo esta cancha hay una piscina. A veces te hace perder la concentración.



Si le das a algún espectador verás cómo empieza a gemir de dolor.

Una aburrida pista de Tokio. Se trata de una de las canchas menos llamativas.



Una calle en pleno Hong Kong. Intenta derribar a algún ciclista de un pelotazo.



Han acordonado la zona para que pueda llevarse a cabo el torneo. Espera, lo que pasa...



... es que estás interrumpiendo el tráfico en mitad de la Puerta del Sol.

Vaya pedazo de intro

● Llega la hora de relajarse y disfrutar de lo lindo. Cuando conectes *Smash 2*, deja el mando a un lado y alucina con la escena de vídeo que te presenta a Anna Kournikova en acción. Es tan divertida como el juego en sí.



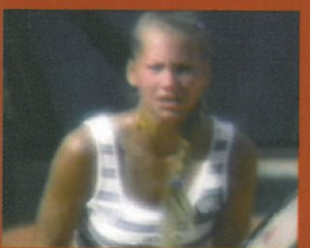
▲Es rápida como el rayo. Vaya rollo, así siempre la vemos borrosa.



▲ Bueeeno, esto está un poco mejor. A esta chica no hay quien la pare.



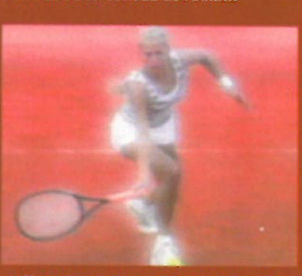
▲ Pobre chiquilla, está sudando por todos sus poros. Pero incluso así está encantadora. Nos estamos enamorando...



▲ Sería una chiquillada seguir admirando la belleza de Anna...



▲ ... pero es que no podemos parar. Mírala, ¡si es que siempre está guapa!



▲ Un golpe de los que hacen historia. Anna siempre llega a tiempo.



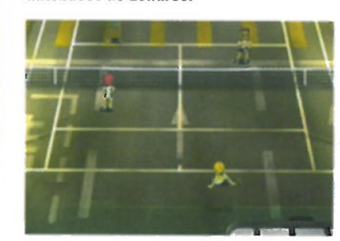
▲ Si nuestra vecinita fuera como ella, nos pasaríamos el día pidiéndole sal.

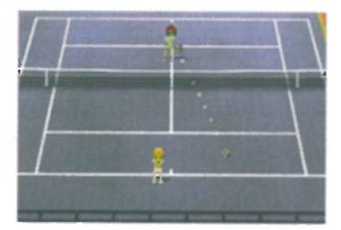
¡El retorno de la bolea asesina!

● Los chicos de Namco siempre han sabido sacar buen provecho de las ideas brillantes. Y por eso, en este juego, al igual que en el anterior, puedes golpear con la bola en las partes «íntimas» del rival y ver cómo se desmorona de pupa. La verdad es que vale la pena verlo, pero sólo los jugadores más experimentados serán capaces de ejecutar este movimiento siempre que quieran. En estas imágenes, además, puedes disfrutar de algunos escenarios realmente alucinantes.

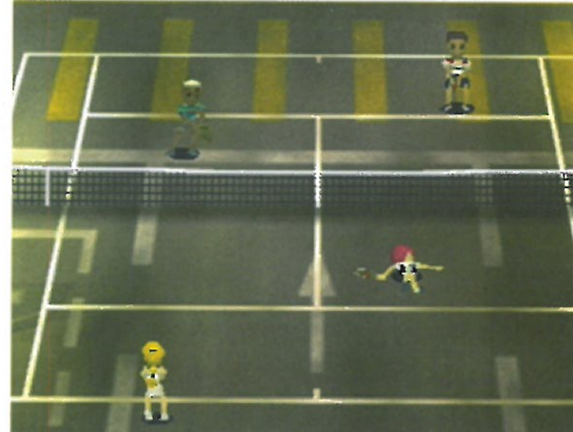


▲ Además de contra ciertas partes, también puedes apuntar a los famosos autobuses de Londres.





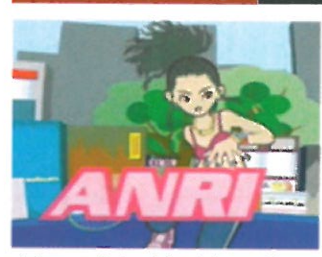
▲ Ten cuidado con el globo. Puede que te lo devuelvan con un machaque terrorífico.



▲ ¡AHÍ ESTÁ! ¡QUÉ BELLEZA! Un disparo en... bueno, ya sabes dónde. Pero piensa que tu rival, mientras se retuerce, se acuerda de toda tu familia.

Japón contra Europa

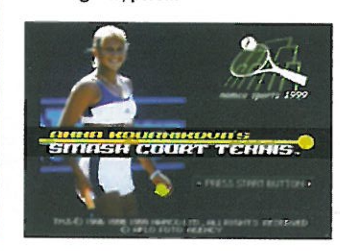
●Entre la primera versión japonesa que pudimos ver y la versión definitiva del juego europeo hay dos diferencias esenciales. La primera radica en la presentación. En la suya salen unos personajes típicamente nipones en una secuencia que suena al ritmo de un rap de terrible mal gusto. Nosotros tenemos a Anna en acción. Treinta a nada para nosotros. Sin embargo, en su juego el entrenador es un oso grizzly, mientras que en el nuestro es un tipo vulgar y corriente. Ah, y nuestro juego extra se llama Smash Blast, mientras que en Japón lo han llamado Bomb Ball.



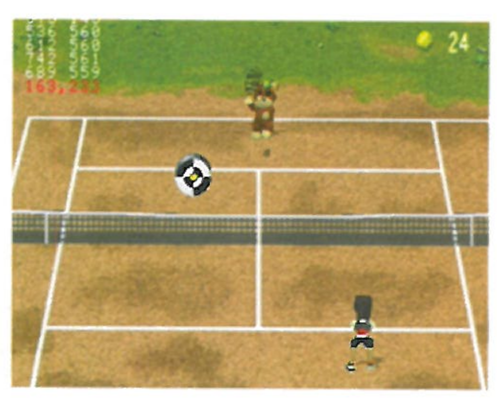
▲ La encantadora intro de la versión japonesa. Buena, pero no lo suficiente.



▲ Y ésta es la pantalla del título. Los japoneses son muy buenos con el diseño extravagante, pero...



▼ Las sesiones de práctica japonesas son más divertidas que las nuestras, porque el entrenador es un oso.



◀ ... nosotros tenemos a la encantadora Anna. También aparece en la intro, como ves en el recuadro de la izquierda.



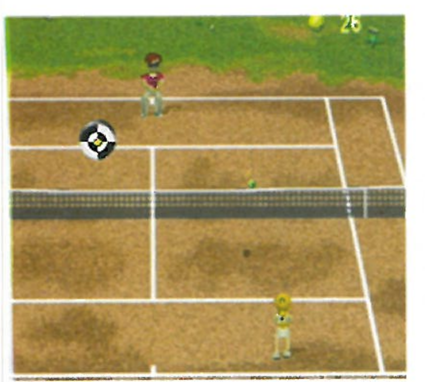
ANNA KOURNIKOVA'S Smash Court Tennis 2

Practica el saque



▲ Elige el tipo de golpe y el modo en el que quieres practicar en esta pantalla.

● La primera vez que juegas a *AKSCT*, conseguir que la bola vaya al lugar que tú quieras puede ser una auténtica pesadilla. Se impone algo de práctica, y por eso hay dos modos de entrenamiento. En uno debes golpear la bola contra una pared, y en el otro debes devolver la pelota con precisión de modo que golpee a un objetivo que hay al otro lado de la pista. Al principio parece imposible, pero cuando empiezas a devolver la bola con elegancia, es una pasada.



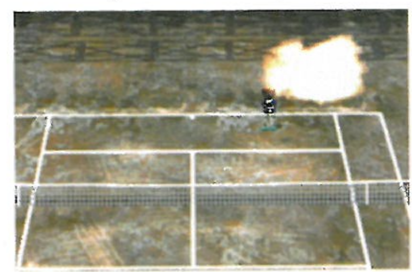
▲ Coloca a tu preparador y al objetivo y luego prueba tu puntería.



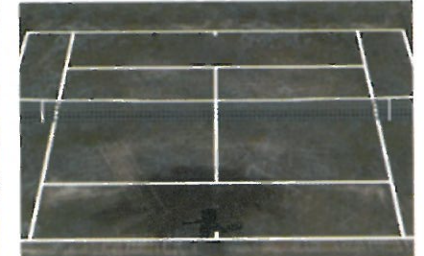
▲ Si quieres pasártelo bien sin comerte mucho el coco, dedícate a pegar pelotazos contra una pared pintada de graffitis.

¡Vaya golpe!

● Por si *Smash 2* no fuera lo bastante divertido, los desarrolladores han creído necesario incluir un pequeño juego extra para pasártelo bomba. Se llama *Smash Blast* y en él hay dos equipos de jugadores (ambos controlados por personas) que juegan con una pelota que contiene un explosivo con temporizador. Si calculas bien tu golpe podrás hacer que tu rival vuele por los aires. El último que quede en la pista gana. No es un tenis muy realista, aunque sí virulento...



▲ *Smash Blast* es el juego extra. Intercambia unos cuantos golpes con una pelota explosiva. Hay un tiempo límite.



▲ Como te toque golpear la bola cuando se acabe el tiempo acabarás hecho fosfatina. Y dejarás la pista hecha un asco.

Pese a todo, la gran mayoría decidió no regalarse semejantes placeres, y el juego desapareció de escena. Ahora Namco ha hecho lo que debía. Han revalorizado la genialidad del juego, lo han mejorado en muchos puntos y lo han relanzado para que obtenga la popularidad que merece. En realidad, los cambios no son muchos, pero se han llevado a cabo los ajustes necesarios para paliar los pequeños fallos que hacían algo inaccesible al original. El sistema de control es mejor. Incluso los fans incondicionales del original como nosotros hemos de admitir que rescatar el *Smash Court* original después de haber jugado con su secuela es como enfrentarse a un abismo. Su lentitud y la poca precisión de sus controles pueden reducirte a un estado de nervios insostenible. El juego de Anna Kournikova es tan juvenil, impetuoso y enérgico como la propia tenista rusa.

Un par de entrenamientos

Pero aún queda diversión para rato. La opción de creación de pistas del original (que en el fondo era un pelín absurda) se ha reemplazado por un par de modos de práctica divertidos y funcionales y

«Hay dos modos de entrenamiento muy prácticos y un nuevo juego extra divertidísimo en el que debes jugar con una bola explosiva»



▲ Sabíamos que los jugadores de tenis eran raritos, pero jamás habíamos visto a una chica con el pelo verde...

un nuevo juego extra en el que deberás intercambiar unos cuantos golpes con una pelota explosiva hasta que la bola le estalle en las narices a uno de los contrincantes. Además, siguiendo con la tradición del juego original, en esta ocasión también puedes ganar todo tipo de equipamiento y personajes extra como recompensa a tus esfuerzos en los torneos.

Por supuesto, también tiene la licencia de Anna Kournikova. Está claro que se han limitado a contratarla para ganar más dinero gracias a su reputación, pero si con la idea se venden más copias de este adictivo y frenético juego, pues adelante. Bueno, ya va siendo hora de que dejemos de insistir en lo rematadamente bueno que es *Smash Court Tennis 2* para que lo compruebes tú mismo. No nos falles. PSP



Gracias a las grandes mejoras con respecto al original y a la presencia de la explosiva Anna, este juego es más apetitoso que una ración de fresas de Wimbledon servidas en la ensaladera del Master.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Aún más alucinante que el original	⊖ La licencia de Anna resulta un tanto forzada
⊕ Montones de jugadores y personajes nuevos	⊖ Los primeros partidos contra el ordenador son muy difíciles
⊕ Montones de pistas	
⊕ Momentos muy divertidos	

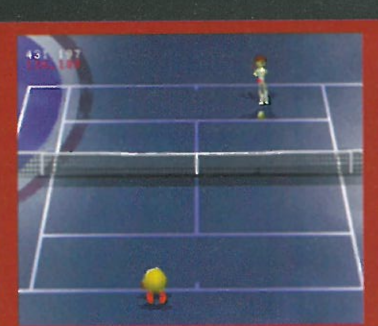
Puntuación 94%

Aliens ilegales

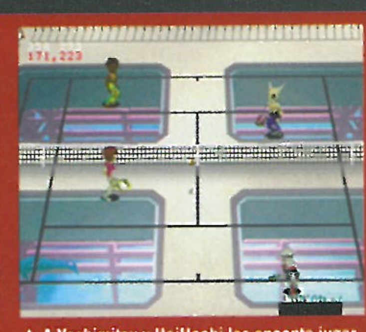
● Además de los 24 personajes principales, también hay 24 personajes extra. Y algunos no te resultarán del todo desconocidos. ¿Aquellos dos no son Yoshimitsu y Heihachi? ¡Pero si también está Eddy Gordo! ¡Anda, si ésa es Reiko Nagase, la chica de *Ridge Racer*! La cosa empieza a animarse. No nos digas que también han invitado al pesadito de *Pac Man* a unirse a la fiesta...



▲ Queremos saber quién es ese tipo que está sentado en el banco.



▲ La de arriba es Reiko Nagase, la chica de *Ridge*. Y está jugando con el de Pac Man.



▲ A Yoshimitsu y HeiHachi les encanta jugar a dobles. ¿Te sorprende?

Análisis

Salido de las catacumbas

Soul Reaver

Disponible: **Junio**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Crystal Dynamics**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Pad analógico/ Vibration/Tarjeta de memoria**

Cómo mueve el esqueleto

● Ralzeil no se distingue, como sucede en otros casos, por tener infinidad de movimientos. Pero los que tiene, los tiene bien puestos. Sus saltos son una perfecta combinación de impulso y elegancia completamente fluida. Sus golpes desprenden haces de luz (menudos efectos). Y lo más espectacular es ver cómo se zampa a sus enemigos.





▲ También puedes ejercitar tus pellejos con algo de ejercicio.

▶ Levanta todo tipo de objetos para superar los ataques enemigos.

Ver para creer

● En estas imágenes te mostramos algunos parajes de este juego. Los colores, las texturas y los detalles te dejarán de piedra. Imagínate estos escenarios en movimiento sin brusquedades y con personajes y sonidos. Esto es *Soul Reaver*. Una gozada para los sentidos.



▲ Las mozas te pedirán que te apiades de sus almas.



▲ La ruleta de la vida o la muerte; o de lo real y lo espectral.

Un juego parecido a Tomb Raider llega a PlayStation. Pero no esperes selvas ni templos

Hace algo más de un año apareció en PlayStation un juego que llevaba por nombre *Legacy of Kain: Blood Omen*. Este título, que tuvo bastante éxito, sobre todo en Reino Unido, era una especie de RPG al estilo *Alundra*. Lo cierto es que sus resultados económicos sobrepasaron su verdadero valor, ya que su planteamiento no ofrecía excesivos alicientes al respetable.

De aquel primerizo, y mediocre juego, sólo se ha recuperado algo del argumento para lanzar una secuela, que más bien no lo es. Su título es *Soul Reaver* y, a diferencia de su antecesor, se trata de un verdadero juegazo digno de estar en las vitrinas de cualquier fan de la PlayStation.

Las almas perdidas

Las historia empieza cuando a Ralzeil, uno de los cinco lugartenientes de Klain (los verdaderos dominadores del mundo), se le desarrollan unas alas. El malvado Klain no lo puede soportar y decide castigar a nuestro protagonista lanzándolo al mundo espectral. Las fuertes energías que dominan este espeluznante lugar destruyen por completo el aspecto humano de Ralzeil, convirtiéndolo en una especie de vampiro demacrado, lleno de heridas, con las alas chamuscadas y la mandíbula inferior extirpada.

Con semejante físico, Ralzeil prefiere morir y sólo la pacificadora voz del Dios Mayor, que le brinda la oportunidad de volver al mundo de la realidad, frena sus instintos suicidas. Ahora ya tiene un objetivo para arrastrar su aterradora figura por el mundo de la realidad. El objetivo no es otro que la venganza. La venganza sobre Klain y su horda de maléficos lugartenientes.

Esta es, más o menos, una historia en la que se mezclan el mundo de la realidad con el mundo espectral.

Pero ¿de qué va?

Soul Reaver es un juego al estilo *Tomb Raider*. Se trata de un juego que utiliza una perspectiva en tercera persona en el que el personaje se mueve con total libertad por un espacio inmenso. El protagonista debe resolver ciertas situaciones tipo «dale ahí para abrir eso», «salta de un lado a otro para llegar a aquéllo» o «fríe a un enemigo antes de que él te fría a ti».

Por lo demás, el juego sigue su propia lógica. La primera ley que debes aprender es que nunca se muere en este título. Lo único que te sucederá, si tu energía se reduce al máximo, es que volverás al mundo espectral. Para conseguir acabar con Klain deberás transitar por el mundo material. Esto hará reducir, poco a poco, tu energía; todo el mundo sabe que materializarse es muy duro. Para recuperarla, no hay nada mejor que las almas de los enemigos.

Entonces, una vez enviado al mundo espectral, debes llegar de nuevo al punto donde te transportaste. Otra curiosidad de este juego es que no existen niveles. El juego se desarrolla de principio a



► Los fluidos de los muertos se cuelan por debajo del suelo produciendo una extraña sensación de terror.

▲ Nuestro protagonista puede parecer, por momentos, una especie de araña o de pulga.

fin sin interrupciones, exceptuando alguna que otra secuencia de vídeo. El poderoso motor de este programa permite que se vayan grabando los siguientes momentos del juego mientras estás jugando. Una verdadera gozada.

Los Glifos son elementos que hay que tener en cuenta. Te permitirán cambiar el mundo material por el espectral o bien potenciarán tus ataques al enemigo, con bombas y otras chucherías.



▲ Algunos efectos de luz son formidables. Fíjate en los desplazamientos.

Verdadera fluidez

Si hay algo que distingue a este juego de los de su estilo es la fluidez. Ningún otro juego que utilice una perspectiva en tercera persona, con decorados gigantes y con texturas poligonales, ha logrado lo conseguido por los chicos de Crystal Dynamics en *Soul Reaver*.

La velocidad a que se mueve nuestro protagonista por túneles, espacios abiertos, plataformas y demás, no se había visto antes en la gris de Sony. Ni *Tomb Raider* ni mucho menos *Duke Nukem* han conseguido este increíble equilibrio entre velocidad y claridad de imágenes. En *Soul Reaver* no sufrirás ningún tipo de brusquedad, no perderás la acción en ningún instante y todo fluirá como el mismísimo río Nilo.

El increíble motor se ve beneficiado por las impresionantes texturas de los decorados. Sólidas, rotundas y sin ningún tipo de fisuras (no desaparece ni una). Además se ha utilizado la paleta de colores oscuros a la perfección para recrear un mundo tenebroso e inquietante. Las músicas y los sonidos de ultratumba también son «culpables» de la perfecta recreación de este particular universo. Subrayan la acción, acentúan los momentos de intensidad y previenen contra el peligro de una manera suave y armónicamente diabólica.

Nuestro héroe no tiene excesivos movimientos, pero los que atesora son una maravilla de animación. Salta con un impulso perfecto, corre y se desplaza de una forma inquietante pero nunca brusca; golpea, soltando unos efectos de luz maravillosos, y se zampa a los enemigos de una manera clara y directa. La fluidez también se ha apoderado de Ralzeil.

Si a estos elementos de desarrollo y técnicos le añadimos el grandísimo grado de adictividad, la facilidad de manejo y la inmensidad del juego (quizá en este punto, el mundo de Lara sea mayor, pero el de Ralzeil tampoco se queda corto), tenemos juego para rato.

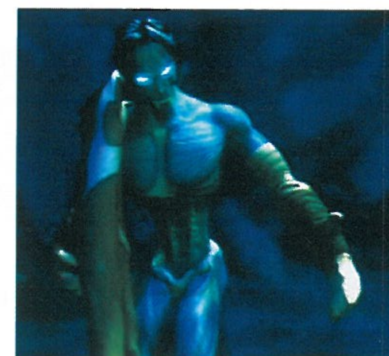
Estamos ante una verdadera maravilla, que te dejará literalmente pasmado ante tanta belleza y perfección. Te engancharás inevitablemente y eso que, te lo advertimos, es un juego bastante difícil. Pero si no le temes a los retos y te gustan los juegos de verdad, este es el tuyo. ¡Impresionante PSP

Klain & Co.

● El inicio del juego no podía ser más esperanzador. La presentación es de las mejores que se han visto por estos lares. Larga, intensa, con unos dibujos impresionantes y, sobre todo, con el mejor doblaje en castellano para un juego de PlayStation. Escucha bien, y entenderás el drama de Ralzeil. Ayúdalo en su quimera.



▲ Este era el aspecto de Ralzeil, nuestro héroe, antes de ser devorado por un grupo de cirujanos plásticos.



▲ Klain, el culpable de todas tus pesadillas.



▲ La transformación te reduce a esta especie de huesos con algo de pellejo.



Soul Reaver es uno de los mejores juegos para PlayStation. Esta frase tan rotunda será la misma que pronunciarás una vez hayas observado los primeros minutos de juego. Es grande, rápido, original, inquietante; impresionante.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ La increíble fluidez con que se mueve el juego	⊖ Quizá es algo difícil al principio
⊕ Las texturas de los fondos son impresionantes	
⊕ Mezclar dos tiempos de acción real y espectral	
⊕ Es largo y no se detiene	
⊕ La presentación	

Puntuación 96%

Lucha cuerpo a cuerpo

● Los combates con tus enemigos en el mundo material son primitivos y desprenden un cierto gusto por lo animal. No tengas compasión; sus almgas son el mejor aperitivo para tu hambre.



▲ El hombre metalizado se merece una buena tunda.



▲ Empalar es una de las acciones preferidas de nuestro héroe.

Rally al cuadrado

V-Rally 2

PlayStation Power ¡Genial!

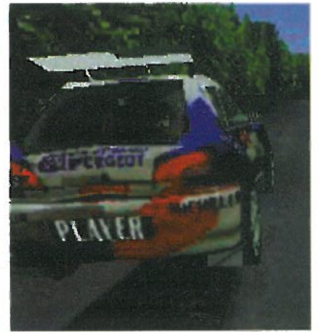
| Disponible: **Junio** Precio: **8.990 pesetas**
| Jugadores: **1-4** Editor: **Infogrames**
| Fabricante: **Eden Studios** Distribuidor: **Infogrames**
| Compatible con: **Pad analógico/Dual Shock/Tarjeta de memoria/ Multi-Tap/Enlace**

Los de verdad

● *V-Rally 2* incluye 18 coches oficiales del mundial de rallies. Todos ellos corresponden a la edición del 99. Los conductores no aparecen, pero ya grabarás sus nombres si te apetece. Lo importante es disfrutar de los Subaru, Renault, Seat y compañía.



▲ El Subaru tiene un aspecto inmejorable en *V-Rally 2*.



▲ Peugeot ha creado un prototipo que parece que es capaz de volar. ¿Será por sus alerones de cola?



▲El Ford Fiesta se suma a la *party* del *rally*.

Decir que V-Rally Championship Edition 2 es únicamente una segunda parte de V-Rally es decir poco

V-*Rally* se convirtió en el primer gran juego de *rallies* para PlayStation. Pero los tiempos siguieron su curso y un maravilloso juego llamado *Colin McRae Rally* lo desplazó al segundo lugar del podio. Pasaron los meses y con ellos llegaron los nuevos títulos de *rally*.

Llegó *Tommy Makinen* y las dos entregas de *Rally Cross* y *V-Rally* seguía situado en su honroso y digno segundo puesto.

Pero ahora llega la segunda parte de este juego e Infogrames ha decidido instalarse de lleno en la *pole position* de juegos de *rallies*. Para tal propósito ha creado uno de los juegos de conducción más completos que hayamos visto jamás. Es tal su calidad y tanta su cantidad de opciones que nos ha dejado absolutamente boquiabiertos.

Muchos juegos en uno solo

Uno de los grandes aciertos de esta secuela está en la inclusión de diferentes modos de juego. Sí, ya sabemos que esto es lo más normal del mundo. Pero lo que no tiene nada de normal, es la diferencia abismal que ofrece una opción en relación con la otra. Si *Colin McRae* se distinguía por su visión realista del *rally*, tanto en conducción como en desarrollo, *V-Rally* era todo lo contrario. Su acción y desarrollo se apoyaban en una mecánica descaradamente arcade.

Pues lo que han conseguido los chicos de Infogrames en esta segunda parte es combinar ambos estilos, incluyendo diferentes opciones. Las opciones principales que ofrece el juego son cuatro.

En primer lugar, la típica arcade. Participarás en cuatro circuitos diferentes dependiendo del nivel de dificultad. En las carreras, tendrás tres oponentes en pantalla (como ya sucedía en el primero de la saga). La segunda opción es la llamada Time Trial, en la que te enfrentarás a tu propio fantasma una vez hayas realizado la primera vuelta. Es lo que podríamos llamar una prueba de autosuperación. El *V-Rally* trophy es el trofeo que ya aparecía en la versión antigua. Se trata de carreras en las que compites con otros tres coches y en las que la conducción es bastante arcade. Además, en esta opción, podrás participar en tres tipos de competición dependiendo del grado de dificultad. La última opción, y la más interesante, es la de Campeonato. No es que ofrezca nada nuevo. Pero su desarrollo absolutamente realista compite con el conseguido por *Colin McRae*, sin coches que estorben, y guiándonos por los resultados que aparecen en pantalla. Más realista, más intensa y excitante que las demás opciones.

Si a estas posibilidades le sumas la de jugar cuatro jugadores simultáneos, estás ante la

▲ Los decorados son muy realistas y el uso de la paleta de colores que se utiliza es fenomenal.

mejor realización de pantalla partida a cuatro para la gris de Sony. Agrega además las típicas opciones de mecánicos, la elección de coches (18 coches con licencia oficial y 10 clásicos por bonificaciones), los 92 tramos o etapas especiales repartidos entre 12 países y la posibilidad de crear tus propios circuitos en la opción editor más la opción de Entrenamiento. Este juego es más largo que *El Quijote*. Vamos, que tienes juegazo para rato.

Un lujo para la vista

Pero si crees que *V-Rally 2* se ha limitado a ofrecer un montón de opciones y ha descuidado el apartado gráfico, estás muy equivocado.

El equipo de Infogrames se ha exprimido la sesera para conseguir superar a su antecesor en todos los apartados técnicos, y damos fe que lo han conseguido. Los escenarios son mucho más inmensos que en el anterior. Su nivel de detalle es extremo; puedes incluso observar cómo el público abandona la carretera para no ser atropellado; algún que otro helicóptero sobrevuela por encima de nuestra cabeza; al conductor y al copiloto desde algunas perspectivas, así como disfrutar a tope con el hombre que da la salida.

El diseño de los coches supera con creces al del anterior, y los vehículos están recreados con todo lujo de detalles. Además se ha conseguido una excelente sensación de peso en los vehículos, con lo cual ya no tendrás que oír comentarios del tipo: «vaya, si el carro está flotando» o «¿qué le pasa? Se ha vuelto budista».

En las estupendas, moldeables y grabables repeticiones podrás percatarte del excelente trabajo realizado por los grafistas.

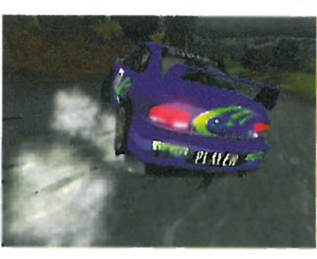
La conducción en *VR2* es muy fina y permite lanzarte a gran velocidad por las angostas carreteras. Y es que, si hay algo que ofrece este juego, es una ajustada combinación de velocidad y conducción. El motor que mueve el juego es fenomenal; no ofrece ninguna ralentización, ni brusquedad alguna. Las cámaras que se ponen a nuestra disposición permiten una excelente visibilidad.

Mención aparte merece el apartado sonoro. Excelentes sonidos FX, voces ajustadas y explícitas, con la opción de escoger la voz de una mujer o la de un hombre. Lástima que las voces no estén traducidas al castellano. Las músicas son trepidantes y pegadizas, pero a la larga, un poco machaconas.

V-Rally 2 es uno de los mejores juegos de conducción que podrás encontrar para tu PlayStation. PSP



▲ Podrás observar al piloto a través de los cristales transparentes.



► Efectos de luz, derrapes, todo esto y mucho más en *V-Rally 2*.

Disfruta de tus errores

● La opción de repetición en este juego es una de las más logradas para PlayStation. Te permite visualizar todo tu recorrido a gran velocidad o de manera más lenta, utilizar un montón de cámaras y grabar al final tu película. No tiene el mismo nivel que el replay de *Driver*, pero es una auténtica pasada.

▲ Desde lejos podrás percatarte de los miles de detalles que pueblan este juego de Infogrames.

▲ Desde arriba también tiene un aspecto alucinante.

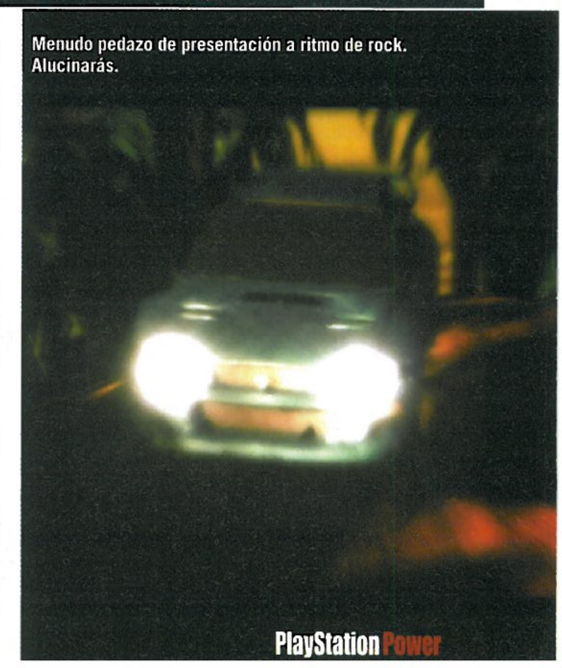
▲ Una perspectiva lateral permite un mejor visionado de los paisajes desérticos.



Es divertido, intenso, jugable, largo, lleno de detalles... Tiene una realización técnica impresionante y montones de atributos más. *V-Rally 2* es un juego obligado para los amantes de la conducción.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Tiene un montón de opciones	⊖ En algunos momentos tu coche se queda clavado y tienes que dar marcha atrás
⊕ Se mueve a la perfección	
⊕ Cuatro jugadores simultáneos	
⊕ Repleto de detalles	
⊕ Es muy intenso y divertido	
⊕ La opción campeonato	

Puntuación 95%



Menudo pedazo de presentación a ritmo de rock. Alucinarás.

GTA London

Disponible: **Sí**
Precio: **4.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **DMA**

Fabricante: **Take 2 Interactive**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

La primera extensión para un juego de PlayStation llega para complementar a Grand Theft Auto

La idea de alargar un juego mediante un disco de extensión, para uso y disfrute de sus fans, es más que comprensible. De hecho en PC es una práctica de lo más habitual.

Grand Theft Auto era un juego que, sobre todo, gracias a un desarrollo innovador, te permitía realizar infinidad de gamberradas a través de tres ciudades completamente inventadas. Podías atropellar transeúntes, conducir todo tipo de vehículos, provocar accidentes y todo ello instigado por la mafia. Este planteamiento original se pegaba de bruces con su pésimo apartado técnico. Los gráficos y los desplazamientos de los vehículos eran bastante indignos de la máquina de Sony. Sólo una música bastante elaborada hacía que valiese la pena el título.

Pero si en nuestro país no tuvo demasiado éxito, no sucedió lo mismo en Gran Bretaña, donde vendió miles y miles de ejemplares. Debe ser ésta la razón de situar la acción en Londres y, más concretamente, en la década de los sesenta.

Además de la curiosidad que produce reconocer elementos típicos de Londres como por ejemplo Hyde Park, el Big Ben o los clásicos autobuses dobles, no encontramos motivos suficientes para crear una extensión. El juego ofrece lo de siempre. Siguiendo las órdenes de la mafia, deberás realizar montones de actos vandálicos —matar, atropellar, destruir, volatilizar— utilizando todo tipo de medios de transporte.

En lo que al aspecto técnico se refiere, es más de lo mismo. Quizá ha habido un cierto intento de mejora, pero el exceso de píxels, la uniformidad de los colores y la falta de detalles, desesperarán a los más exigentes. En definitiva, gráficos bastante pésimos.

Los desplazamientos de los vehículos son, como en la anterior versión, poco fluidos. ¡Encima no podemos usar el mando analógico! Además, textos y voces siguen en inglés, lo que dificulta el seguimiento regular del juego. Sólo la música salva un poco la papeleta técnica, con unas melodías muy de los sesenta que harán derramar lágrimas a los más nostálgicos.

Es innegable que *GTA: London* es un juego divertido y adictivo pero a qué precio (y que conste que no nos referimos a las módicas 4.990 pesetillas que cuesta). La aparición de *Driver* ha dejado las cosas en su sitio.

Por suerte, saldrá a un precio reducido y, si no tienes la primera parte (que necesitas para poder jugar), podrás adquirir los dos juegos al precio de uno, lo cual no está mal. PSP

Vuelven los Beatles

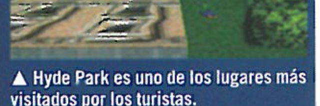
● Situar el juego en Londres y a finales de la década de los sesenta nos recuerda aquellas épocas en que nuestros padres llevaban patillas y se calzaban aquellos horrendos pantalones de campana. La música tiene, en *GTA London*, un increíble poder de evocación y los loadings y los personajes que nos dictan las misiones son de lo más sesentero. Entra en la máquina del tiempo y disfruta de una época en la que, según nuestros mayores, los tiempos fueron mejores.



► La Cruz Roja hace acto de presencia. Seguro que la mafia está detrás del asunto.

► Bien hecho. Tus padres estarán orgullosos y te regalarán una bici.





▲ Hyde Park es uno de los lugares más visitados por los turistas.

◄ No eres un profesional excesivamente limpio. Dejas huella allá por donde pasas.

▲ El tipo del loading, parece que esté a punto de entonar *Yellow Submarine.*



▲ El puente de Londres ha sufrido un pequeño percance. ¿No estarás detrás del asunto?



El poder de diversión que sigue ofreciendo *GTA* es innegable. Su acción directa y sus misiones políticamente incorrectas hacen de él una continúa carcajada. Lástima que su apartado gráfico sea tan nefasto.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Es muy, pero que muy divertido	⊖ Los gráficos son espeluznantes
⊕ Reconocer algunas calles o edificios de Londres	⊖ Es más de lo mismo
⊕ La música es de lo más pegadiza	⊖ No está traducido
⊕ Su precio: 4.990 pesetas	⊖ Si no tienes el original, no te saldrá tan barato (pero tendrás dos)



El Duak Shock, la estrella de la función

Ape Escape

Disponible: **Julio**
Precio: **8.490 pesetas**
Jugador: **1**
Editor: **Sony**
Fabricante: **SCEI**
Distribuidor: **Sony**
Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Aprende en cuatro lecciones

● El uso total del Dual Shock puede asustarte un poquito al principio. Pero tranquilo, el juego te enseñará a usar correctamente los dos sticks analógicos. Durante el transcurso de la historia te encontrarás con una especie de buzones que te irán explicando los pormenores del control. Además, cada vez que adquieras un artefacto nuevo, tendrás que pasar por una sala de entrenamiento en la que aprenderás a pulsar hacia abajo el *stick* de la derecha para sumergirte en el agua, a mover circularmente el mismo mando para usar el *hula-hoop* y montones de acciones más. Si te lo tomas con paciencia, no te costará demasiado aprender la infinidad de movimientos que atesora *Ape Escape*. Ánimo es más fácil de lo que piensas.



▲ Para aprender a remar tendrás que usar los dos mandos analógicos simultáneamente.



▲ El buzón de la izquierda te pondrá al día de los últimos movimientos.



▲ Será mejor que te mantengas en movimiento en las pantallas de hielo.



▲ Menudo bicharraco. Aléjate si no quieres convertirte en un canapé de salmón con gorra roja.



▲ Esta especie de simio con boina es uno de los objetivos que aparecen en el juego.



▲ Aquí lo tienes. Ahora no podrá hacer más travesuras a través del tiempo.las pantallas de hielo. No querrás que se te congele la sangre.

Por fin un juego que eleva el Dual Shock a la categoría de imprescindible. Y eso no es todo

Spekter, un monito blanco, se ha escapado del zoológico y se ha llevado con él a todo un ejército de simios que lo siguen con verdadera devoción. Por culpa de una dichosa —y típica— máquina del tiempo, estos monos han decidido sembrar el pánico en todas las épocas. En las manos de Spike está pues el restablecimiento del orden original de la evolución de nuestro planeta.

Ape Escape es un juego de plataformas en 3-D con montones de elementos y muchos escenarios.

Pero en este juego encontramos un elemento que lo diferencia por completo de los demás y lo convierte en un programa revolucionario y único. Nos referimos a su innovador sistema de control. Por primera vez en la historia de PlayStation se utilizan los dos mandos analógicos a la vez.

Si normalmente nos conformábamos usando el *stick* de la izquierda para movernos por el espacio y el derecho quedaba absolutamente inutilizado, ahora y en este título, por fin, los dos tienen el mismo peso. En *Ape Escape* el analógico izquierdo continúa con su función direccional, mientras que el derecho se convierte en el botón de acción. Golpear con la porra, atrapar con la red, usar el radar, hacer rodar un curioso *hula-hoop* y otras acciones por el estilo son exclusivas del, hasta ahora, olvidado *stick* derecho. Pero ¿qué hay del juego? Seguramente si este proyecto hubiera caído en manos de otro grupo de programación, se hubieran preocupado únicamente por lo novedoso del control. Por suerte para todos nosotros, este juego ha salido de la factoría de SCEI, la misma que dio a luz *Gran Turismo*.

Ape Escape atesora un notable apartado gráfico, con decorados coloristas e inmensos, ofrece un seguimiento de la acción bastante bueno (aunque en algunos momentos te perderás) y muchos personajes (lástima que no estén demasiado trabajados), por no hablar de detalles muy originales, como el radar de simios y, sobre todo, el *hula-hoop*.

Quizá el apartado sonoro no brille en exceso, la música sea algo pobre y los sonidos un poco simplistas. Hay que agradecer que Sony haya decidido doblarlo y subtitularlo en castellano.En definitiva, se trata de un juego divertido, sobre todo para niños (si logran adaptarse al complejo control). PSP



***Ape Escape* es un buen juego, divertido y variado. Lástima que a la larga pueda aburrir un poquito. No es de los grandes del género, pero es bastante recomendable, sobre todo para los niños.**

A FAVOR	EN CONTRA
Su sistema de control permite un uso completísimo del Dual Shock	Su sistema de control puede asustar, aunque sólo al principio
Largo y variado	A los personajes les faltan detalles
Gráficos coloristas e inmensos	El apartado sonoro es flojo
Es divertido	Algunos polígonos patinan

Puntuación 82%

Un conejo de relojes tomar

BUGS BUNNY
PERDIDO EN EL TIEMPO

Disponible: **Junio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Infogrames**

Fabricante: **Behaviour Interactive**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con: **Pad analógico/ Vibration/Tarjeta de memoria**

¿Te ha tocado el carnet en una tómbola?

● *En Bugs Bunny perdido en el tiempo* te encontrarás en un montón de situaciones diferentes. A las ya habituales (como, por ejemplo, saltar de un elemento a otro), se añaden pruebas tan curiosas como escoger un baúl entre tres posibles, cruzar montones de acres bajo tierra o tumbar a un pirata con bombas y más bombas.
Pero una de las curiosidades más interesantes que ofrece este juego es la posibilidad de conducir una bicicleta, un coche y un ciclomotor por las calles de Chicago en plena ebullición de la mafia.



Las bicicletas son para el verano, y en Chicago siempre parece serlo. ¿No será por culpa del tráfico de alcohol?



▲ Apártate de mi camino, maldito comedor de carne de mis familiares.



▲ Brum, brum, brum, menudo cacharro.



▲ Merlín se convertirá en nuestro guía espiritual. Todo lo que quieras conocer estará en la cocorota de este magnífico mago.



▲ Elmer, «el troglo», ha recibido una buena «puntapata».

Bugs se ha perdido camino de Albuquerque. Su desorientación lo introducirá en una extraña máquina del tiempo gracias a la cual correrá la mayor aventura de su vida

La cosa no podía empezar de una manera más espectacular, tratándose de una aventura protagonizada por el conejo más famoso de la tele. Infogrames está detrás de todo el asunto.

Y ¿de qué va *Bugs Bunny perdido en el tiempo*? Es una aventura, básicamente plataformera, que combina todo tipo de acciones: investigar, conducir una moto, una bicicleta, un coche, deslizarse en vagoneta o perforar la tierra. Promete ¿no? A diferencia de títulos como *Astérix* o *Lucky Luke,* que no fueron ni de lejos lo que todos esperábamos, *Bugs Bunny* es, por lo menos interesante. No se trata de un juego que derroche originalidad por los cuatro costados; no te sorprenderán ni su argumento (bastante manido), ni su desarrollo (completo pero no innovador).

Deberás desplazarte de época en época (hay 22 niveles repartidos en un total de 6 épocas diferentes), para conseguir recolectar el máximo número de relojes y zanahorias doradas posibles. A medida que vas superando cada nivel tendrás la posibilidad de pasar a una nueva época, aunque no hace falta que termines todos los niveles anteriores para acceder a un nuevo período. Te perseguirán, perseguirás, deberás activar interruptores, conducir vehículos, eliminar enemigos finales, y un sinfín de cosas más. Nada nuevo, pero sí abundante.

Bugs es un juego muy correcto; no tiene grandes fallos pero tampoco goza de grandes virtudes. Sus gráficos tridimensionales son muy funcionales, el control es relativamente intuitivo, y las cámaras de seguimiento de la acción cumplen con su cometido (aunque en algunos momentos no te permitirán un seguimiento claro de la situación).

Los personajes, incluido Bugs, no están excesivamente definidos.

Todos los textos y las voces están traducidos al castellano. Por lo demás, es un juego que ofrece grandes dosis de diversión y variedad. No es *Crash* pero es un buen título a tener en cuenta.



La primera aparición de *Bugs Bunny* en nuestra consola es un juego entretenido y bien hecho. No es ninguna maravilla, pero divierte y los pequeños fallos que tiene no molestan en exceso.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Es Bugs Bunny	➖ Algunas veces la cámara no funciona del todo bien
➕ El espíritu de los dibujos de la Warner, con sus músicas, decorados y situaciones	➖ Le falta más tensión en algunas situaciones
➕ Es divertido y variado	➖ Un poco más de maquillaje a los protagonistas no les habría ido nada mal
➕ El control está bastante bien	

Puntuación 78%

El cocodrilo veloz

Croc 2

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Fox Interactive**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

El cocodrilo ha vuelto, y viene con nuevas maneras. ¿Podrá quitarse el calificativo de juego para niños?

No vamos a repetir el tópico que afirma que segundas partes nunca fueron buenas. En el caso que nos ocupa está claro que se trata de la excepción que confirma la regla. Pero ¿podrá competir con las nuevas generaciones de plataformas en 3-D?

Nada más echar un vistazo a *Croc 2*, te percatarás del cambio que ha sufrido en el apartado gráfico. Los decorados son más sólidos y gigantescos. Los personajes también han aumentado de tamaño y están más detallados. Se ha utilizado una paleta de colores con unos tonos más intensos y vivos. Y por último, y quizá lo más importante, el cambio que ha sufrido la velocidad a la que se mueve el juego. *Croc 2* dobla la velocidad respecto a la que se movía su antecesor y se pone a la altura, en este apartado, de títulos como *Spyro*, *Crash* y compañía.

El argumento del juego es el que sigue: Croc está disfrutando plácidamente de un día de playa con sus amigos Gobbos, cuando de repente se encuentran una botella con un mensaje, que les da las claves para localizar a los padres de nuestro verdoso y pacífico amigo. Con la excusa de buscar a sus progenitores, Croc deberá enfrentarse a montones de situaciones y enemigos, además de salvar a algún que otro Gobbo de las garras del malvado Barón Dante.

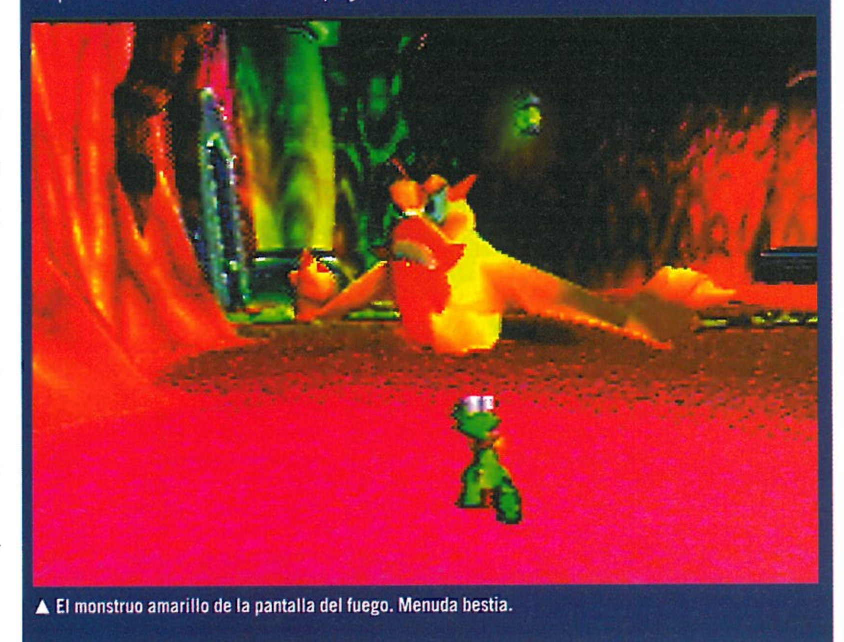
La acción se desarrolla a través de 45 niveles. ¡Qué pasada! ¿No? Lástima que el número de niveles no sea un buen indicador de que estás ante un juego larguísimo, ya que la mayoría de estas fases son realmente cortas.

Si en la primera entrega los niveles eran sencillas plataformas con algún que otro momento de investigación, en esta segunda parte se han incluido fases en las que el desarrollo es absolutamente distinto. Navegar en bote a través de un gigantesco río, desplazarte por una pendiente subido en una inmensa bola de nieve rodante, subirte a una vagoneta al más puro estilo Indiana Jones o participar en una carrera de bólidos que parecen sacados de los dibujos de *Los Picapiedra*, son algunas de las variedades de las que podrás gozar en esta secuela. Se han incluido un montón de *puzzles* para resolver. El 60% del juego mantiene la misma estructura que el juego anterior (correr y saltar). No está mal, pero ¡queremos más cambios!

Una lástima porque puede ahuyentar al público no tan joven. Pero los peques estarán encantados. PSP

Al final una de gigantes

● Como viene siendo norma en este tipo de juegos, y *Croc 2* no podía ser una excepción, cuando acabes cada nivel encontrarás un enemigo final. En *Croc 2* son realmente grandes y coloristas. Lástima que no sean excesivamente temibles y acaben convirtiéndose en un canapé de espinacas en manos de Popeye.



▲ El monstruo amarillo de la pantalla del fuego. Menuda bestia.



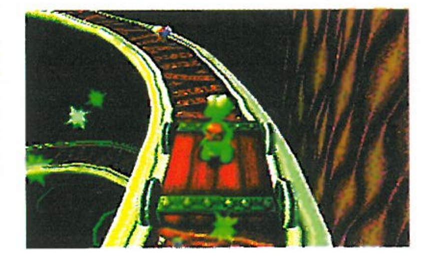
***Croc 2* es infinitamente mejor que el anterior; mejor técnicamente, más variado y más veloz. Lástima que las fases sean tan cortas, aunque hay muchas, y es una pena que siga siendo excesivamente sencillo. Los peques estarán encantados con este juego.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Los gráficos son excelentes, inmensos, coloristas y llenos de detalles	➖ Los niveles, aunque hay muchos, son muy cortos
➕ *Croc* se mueve a una velocidad endiablada y no te pierdes	➖ Algunas fases «innovadoras» son algo aburridillas
	➖ Es excesivamente sencillo

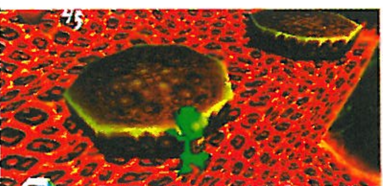
Puntuación 81%



▲ El maestro Gobbo nos enseña cómo realizar nuestros primeros pasos en esta inmensa aventura.



▲ Indiana Croc en busca del polígono perdido.



▲ Nuestro héroe está a punto de entender las quejas de los pollos los domingos al medio día.



▲ ¿No serán plataformas eso que aparece ante nuestros ojos?

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Fiel lector, con poco dinero

Cuando empecé a comprar *PlayStation Power* iba al Kiosco y pedía la revista. Después de ver lo buena que es, decidí suscribirme. Con ello me ahorraba dinero y tiempo, y llegaba con toda facilidad a casa (retrasos aparte). *PlayStation Power* tenía muchas cosas buenas, pero sobre todo el precio. Pero ya no es así. Antes valía 500 pesetas y tenía un gran contenido. Ahora vale cerca de 1.000 pesetas. Claro, diréis que ahora trae CD gratis, con muchas demos, suplementos, etc. Pues es cierto, pero esto no hace que la revista sea mejor, al revés. Esto provoca que muchos lectores se piensen dos veces si comprar o no la revista (como yo, cuando acabe la suscripción). Puedo ver lógico un aumento de precio, en algunos meses, pero no para una continuidad, ya que entonces no son CD gratis, ni suplementos gratuitos, ni pósters de regalo, si no que se pagan (lo importante es el interior), y esto para personas como yo, que ven el fin de mes muy negro, supone un problema. Y ahora decidme, cuando la suscripción termine ya no podré seguir en ella (con sus ventajas), ya que la nueva suscripción cuesta casi el doble. ¿Habéis pensado en situaciones como ésta? Estoy seguro que le pasa a más de un lector.

Un saludo,

Luis E. Spinola González (Sevilla)

Tienes toda la razón del mundo: no es justo subir el precio de la revista por culpa de unos regalos que sólo unos pocos nos habían suplicado mes tras mes. Y sí, hay muchos lectores que piensan como tú, pero los hay que no dejan de darnos las gracias por haber puesto en marcha el Power CD. *Además, y por increíble que te parezca, las ventas suben como la espuma cuando una revista hace «regalos», aun cuando esos obsequios conllevan una subida de precio. Es verdad que debemos una cierta fidelidad a los lectores habituales, pero también es necesario atraer a quienes no lo son, ¿entiendes? Son cuestiones de mercado, de números. No nos gusta perder lectores fieles, de verdad, pero así es la eterna guerra de la oferta y la demanda...*



Demos

Hola,

Me llamo Juan Luis y tengo 15 años. Os sigo desde la revista número 20 y os quiero felicitar por lo estupenda que es. La demo que regalabais con el número 23 es magnífica. *Rival Schools, Bloody Roar, Resident Evil 2*, etc. Este último me ha encantado, ya que en ninguna otra ocasión había jugado a este estupendo título. Lo que pasa es que los 10 minutos que dura la demo no me han gustado nada, ya que me he quedado con la intriga de saber más, abrir puertas, etc. Ya sé que es una demo. Lo que yo os hubiera sugerido, sería acabar en un punto exacto de la demo, sin tiempo, para poder jugar libremente, sin pensar en los minutos que me quedaban. Y por último, os quiero hacer una pregunta: ¿espero a *Gran Turismo 2* o me compro *Ridge Racer Type 4*?

Espero salir en vuestra revista y muchas gracias por atenderme,

Juan Luis Asensio Bas (Tarragona)

En cierto modo tienes razón, lo del reloj con la cuenta atrás pone muy nervioso, pero piensa en la parte buena: cuanto más practiques, más lejos llegarás en esos diez minutos.

En cuanto a GT2 *y* Ridge Racer Type 4, *malas noticias:* Type 4 *es imprescindible, como lo será* Gran Turismo 2. *Y también será imprescindible* V-Rally 2. *No podrías perdonarte no tener alguno de ellos. Hazte con* R4 *ahora y con los otros cuando salgan. Vende cupones si no tienes dinero, reparte publicidad en los buzones de tu barrio, haz lo que sea, pero no te pierdas ninguno de los tres.*

Muchas cosas

Vamos por partes:

1. Para empezar, quería decir que lo del CD me desconcierta. La idea está bien, pero las demos (aparte de pocas) son más bien antiguas. La pregunta es: ¿mejorarán con el tiempo, verdad? No es que me queje por el aumento del precio (aunque a mí personalmente no me afecta), pero creo que tendría que quedar más compensado. Tampoco estaría mal que anunciarais las demos del mes siguiente.

2. Otra cosa: no sé por qué os quejáis tanto de la piratería, si al pobre consumidor medio se le ofrece la posibilidad de poderse comprar (en algunos casos) ocho juegos por lo que le costaría adquirir uno. Es lógico que la piratería sea bien recibida. Está claro que supone pérdidas para los fabricantes, y que por eso se considera un delito, pero los juegos de PlayStation son juegos de PlayStation, y te olvidas de eso ante la oferta. Yo personalmente también me instalaría el chip pirata si tuviera un sitio de confianza donde me lo pusieran. También está lo de que daña la lente. Conozco a mucha gente que lo tiene y ninguno ha tenido problemas. De hecho, a un amigo y a mí (que no poseemos el chip pirata) no nos funciona el juego *Tekken 3* de otro, que está rayado. Al poseedor de *Tekken 3*, en cambio, sí que le funciona, y él sí tiene el chip. Esto es un caso puntual, y quizá no tenga nada que ver, pero no se puede negar que es curioso.

3. Las puntuaciones de la revista nunca bajan de 50. ¿Es que no salen en España juegos tan malos? ¿Es que ya ni si quiera los tenéis en cuenta? ¿O simplemente no existen?



4. También quería saber si sale a cuenta la pistola de *Time Crisis*: ¿saldrán juegos compatibles y que valgan la pena? He visto unas curiosas pegatinas para decorar la consola, ¿dónde puedo conseguirlas? ¿Cabe la posibilidad de que regaléis alguna?

Gracias por atenderme,

Ferran Gironès (Barcelona)

1. Danos un poco más de tiempo, por favor. No es nada fácil convencer a las compañías de que nos dejen publicar demos de sus juegos. Seguro que con el tiempo se portan mejor con nosotros, pero por ahora, hacemos todo lo que podemos. Este mes no te puedes quejar ¿no?

2. Te equivocas: la piratería no afecta sólo a las compañías distribuidoras, sino a todos nosotros. Cuanto menos ganan ellos, menos pueden invertir en desarrollo de nuevos juegos; y cuanto menos inviertan, menos juegos serán los que salgan. Y peores, porque los contratos serán siempre lo más cortos posible. La piratería está haciendo mucho daño a todos los usuarios de los videojuegos, créenos. Otra cuestión sería la de quién tiene la culpa de esto. Está claro que, si al principio los juegos no hubiesen sido tan caros, la piratería no habría triunfado. Ahora no pueden bajar los precios apenas, porque ya es bastante poco lo que se gana por culpa de los juegos piratas. Pero es verdad que, con toda probabilidad, si al principio los precios hubiesen sido razonables, ahora no pasaría lo que pasa. En cierta medida, al final cada cual

tiene lo que se merece... menos los usuarios, que son siempre los que salen perdiendo, de una forma o de otra.

Lo de Tekken 3 *la verdad es que es de lo más curioso. De todos modos, hay muchos modelos de PlayStation: Sony está constantemente abaratando costes de producción, y a veces esos recortes afectan a la calidad de los materiales con los que se fabrican las máquinas. Por eso muchas de ellas dan problemas, aun sin haber sido modificadas. No nos parece bien en absoluto, pero piensa que, si las cosas no funcionaran así, la PlayStation todavía costaría unas 50.000 pesetas. Lo que sí es seguro es que el chip pirata afecta a la lente de la consola, más o menos según lo bien que haya sido instalado, pero siempre afecta.*

3. Sí, sí que salen juegos malos, pero normalmente no los analizamos. Cada mes salen muchos más juegos de los que podemos analizar, y puestos a elegir, preferimos hablar antes de los buenos juegos que de los malos, ¿no crees que es lógico? Luego también hay que tener en cuenta el «factor distribución»: nosotros analizamos los juegos porque nos los envían las compañías distribuidoras, pero cuando estas compañías van a lanzar un juego a la calle que saben que es malo, no nos lo mandan, y entonces no lo podemos analizar.

4. Sí, la pistola sale a cuenta: compra la que viene con el propio Time Crisis, *no te confundas, porque las anteriores no son compatibles con los nuevos juegos. Con ella podrás jugar a todos los juegos anteriores y posteriores a* Time Crisis, *aunque ese es el mejor juego para pistola que hay por el momento.* Point Blank *también es fantástico, si te gusta echarte unas risas cuando juegas. Está a punto de salir* Point Blank 2 *y, dentro de algún tiempo, también saldrá* Time Crisis 2. *O eso dice Namco, aunque nosotros aún no hemos visto nada. En cualquier caso, la compra merece la pena.* Die Hard Trilogy *también es una pasada.*

No, no sabemos dónde puedes encontrar las pegatinas de las que hablas. Es poco probable que convenzamos a nuestra directora de sacar algo así... Bueno, a lo mejor si averiguamos cuándo es su cumpleaños...

Dudas

Hola soy el mono de nuevo,

Antes de empezar quería comentaros que me hizo mucha ilusión salir en vuestra fantástica revista que, como siempre, continúa con su tono de buen humor y de rigor informativo. Este mes me gustaría haceros bastantes preguntas, de esas típicas y tontas, pero qué le vamos a hacer:

1. Teniendo en cuenta que tengo *Metal Gear Solid* (o lo tendré cuando salga) ¿os compraríais *Tenchu*?
2. ¿Cuánto vale la pistola de Centro Mail Assassin? ¿Más o menos que la Gun-Con? ¿Y de calidad?
3. ¿Cuáles son los mejores juegos para estas pistolas? ¿Son compatibles con todas? La verdad está ahí fuera.
4. ¿*Rollcage* o *RRT4*?
5. ¿Qué es primero el huevo o la gallina?

Me despido de vosotros,

El mono

1. No. Tenchu *está bien, pero no llega a la suela de los zapatos a* Metal, *ni a ninguno de los juegos que saldrán próximamente (*Silent Hill, Syphon Filter, Omega Boost, GT2*...). Olvídalo por ahora. Ya saldrá en Platinum...*

2. ¿Por qué no lo preguntas en Centro Mail, donde la has visto? Cada tienda tiene sus propios precios. En cualquier caso, la mejor pistola sigue siendo la Gun-Con 45. Hay algunas con retroceso, pedal y demás cacharros que son igual o casi igual de precisas, pero mucho más caras.

3. Time Crisis, Point Blank *y* Die Hard Trilogy. *La Gun-Con te sirve para los tres (y para los que vengan).*

4. RRT4, *sin lugar a dudas.*

5. Nuestra directora. Ella acabó con los dinosaurios hace 65 millones de años, así que imagínate la cara que tiene por las mañanas... Los huevos y las gallinas se inventaron varios millones de años después. Hasta luego, mono.

Críticas a los fabricantes

Mi nombre es Salvador y mi vida es mejor desde que me compré la PlayStation. De eso hace ya 2 años, y tengo 24. El motivo de este e-mail es una pregunta y un par de críticas a los fabricantes. La pregunta: ¿está ya disponible *Bushido Blade 2*? Y las críticas:

1. METAL GEAR

Todo el mundo lo anuncia como disponible, el mejor juego, etc. pero la gente de Konami no hace más que dar largas y decir que las traducciones están pero el motor de juego lo quieren mejorar, etc. Yo me pregunto: ¿no será una estrategia para tenernos a todos colgados durante un tiempo, crear demanda y asegurarse las ventas? La verdad, no lo sé, pero el chaval de la tienda de videojuegos que frecuento, cada vez que me ve entrar, ya me dice que no con la cabeza.

2. SOUL CALIBUR

Soul Calibur es la 2ª parte del fabuloso *Soul Blade*. Pues bien, según la Web oficial de Namco, este juego hace ya más de un año que está a la venta. Sabido esto me fui a la tienda (soporté antes de entrar el meneo negativo de cabeza del tendero) y pregunté por él. No sabía ni de qué le estaba hablando, así que telefoneó a Namco. El resultado fue idéntico, ni la propia gente de Namco sabía de qué les estaban hablando. ¿Conocéis vosotros este alucinante juego? ¿Podéis decirme cuándo saldrá realmente? Teniendo en cuenta que según el fabricante está en la calle hace más de un año, claro...

Bueno, ya no os entretengo más. Os mando un saludo y un fuerte abrazo, también una felicitación por lo bien que os sale la revista cada mes.

Salva

A tu pregunta, no: Bushido Blade 2 *aún no está disponible en nuestro país. Salió hace un par de meses en Japón, y la verdad es que el plazo de conversión a PAL se está alargando más de lo que esperábamos. Tendrás el placer de verlo en unos meses. No te podemos decir cuántos porque los chicos de Sony no lo tienen todavía entre sus próximos planes de lanzamientos.*

1. Te equivocas: no se trata de una estrategia de Konami ni mucho menos. Más bien al contrario: prácticamente la mitad de los usuarios de PlayStation de nuestro país no han soportado la espera y se han comprado un Metal Gear Solid *de importación. Konami España ha perdido muchos millones con este retraso. Esperamos que les sirva de lección. Además,* Metal Gear *ha salido justo ahora, cuando ya está a punto de ver la luz su fabuloso competidor,* Syphon Filter. *Puedes jurar que lo que ha pasado con* Metal Gear *ha sido una desgracia para Konami. Si hubieran sabido esto desde el principio, no habrían decidido traducir el juego. Y no: nada que ver con mejoras en el motor, ni mucho menos. La traducción es la única culpable de estos 20 años de retrasos.*

2. ¿El dependiente de tu tienda de videojuegos llamó a Namco? ¿A Japón? ¿Estás seguro que pagó semejante conferencia para resolverte una duda? En todo caso llamaría a Sony España, que son quienes distribuyen los juegos de Namco en nuestro país, hombre. Y no, claro, en Sony España no saben nada de Soul Calibur, *pero en Sony Japón tampoco. Lo que has visto que lleva un año en la calle es la recreativa de* Soul Calibur. *Namco está programando ahora la versión para Dreamcast, que está al 30% de su desarrollo, pero no se sabe nada de ninguna conversión para PSX. Las imágenes que ves en estas páginas son de la beta para Dreamcast que Namco ha expuesto recientemente en la E3.*





Club Resident & Play

Hola amigos de *PlayStation Power*,

Me gustaría que publicarais en la revista lo siguiente:

CLUB THE WORLD RESIDENT AND PLAY

Si quieres pertenecer al mejor club de PlayStation y de *Resident Evil*, aprender nuevos trucos, participar en sorteos y recibir cada mes información, mándanos una carta a:

The World Resident And Play
C/ Mudela 25, 7º B
18053 Madrid

Carmageddon

Hola,

Me llamo Carlos y os escribo para pediros que me aconsejéis sobre un juego que va a salir a la venta: *Carmageddon*. Me gustaría daros la enhorabuena por la magnífica revista que habéis hecho, *PlayStation Power*. Querría aprovechar para mandar un saludo a mi tío de 26 años que tiene también una PlayStation. Es de Covibar y se llama David.

Carlos Martín (Madrid)

Hola, Carlos. Apenas hemos visto aún algunas versiones inacabadas de Carmageddon, *pero no parece gran cosa. El juego se ha hecho muy famoso en el mundo del PC porque ha sustentado una enorme polémica, pero en realidad no es ninguna maravilla. Y si no lo es el de PC, el de PlayStation aún menos. Si lo que quieres es correr por la ciudad destrozándolo todo, nuestro consejo es que compres* Driver. *En éste no podrás atropellar a personas, pero sí destrozar coches, saltarte semáforos, despistar a la policía... Pronto analizaremos* Carmageddon, *pero todavía es pronto para dar consejos.*

Despistados

Hola, me llamo Francisco Javier y os agradecería mucho que publiquéis mi carta. Estoy formando un club de trucos y todos los chicos y chicas forofos de la Play que estén interesados pueden mandar una foto tamaño carnet y los datos personales a:

Francisco Javier Sánchez Rodríguez
C/ Avenida Oasis N.º 128, 1º B
04700 El Ejido (Almería)

Bueno, esto va para vosotros. Me gusta mucho vuestra revista y la compro desde el N.º 1 porque es muy interesante. A propósito de la revista. Un tal Alexander Julien Mamill escribió una carta que salió publicada en el número 21 (sí, el de Buenos Aires). Bien, Alexander: ¿es qué no sabes dónde vives? Te he escrito ya 4 veces y me han devuelto las 4 cartas porque está mal la dirección. Bueno, no tengo más que decir. Un saludo y hasta la vista.

Este código es para Pedro Mutua Mundó (Barcelona) *PSP* N.º 21: Escoger a Sephirot: 8900CBDE-FF07

Francisco Javier Sánchez Rodríguez (Almería)

Permítenos una pequeña pregunta, Francisco: ¿estás seguro que has puesto la cantidad de sellos correcta? Porque para mandar una carta a Buenos Aires tienes que poner bastantes sellos, lo sabes ¿verdad? Sólo es un comentario, no te vayas a enfadar con nosotros...

¡Suscríb



PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 8.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

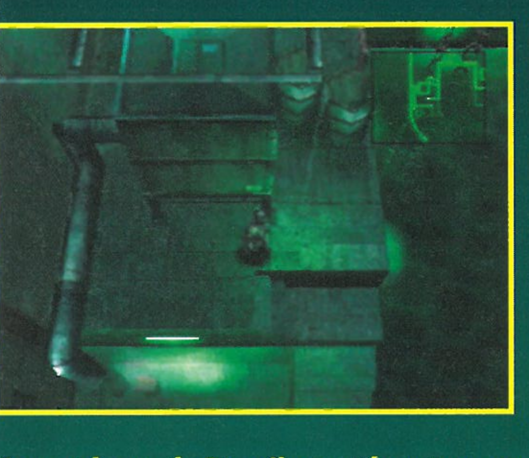
MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

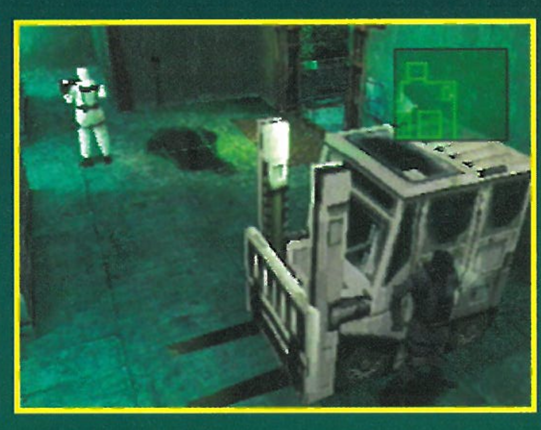




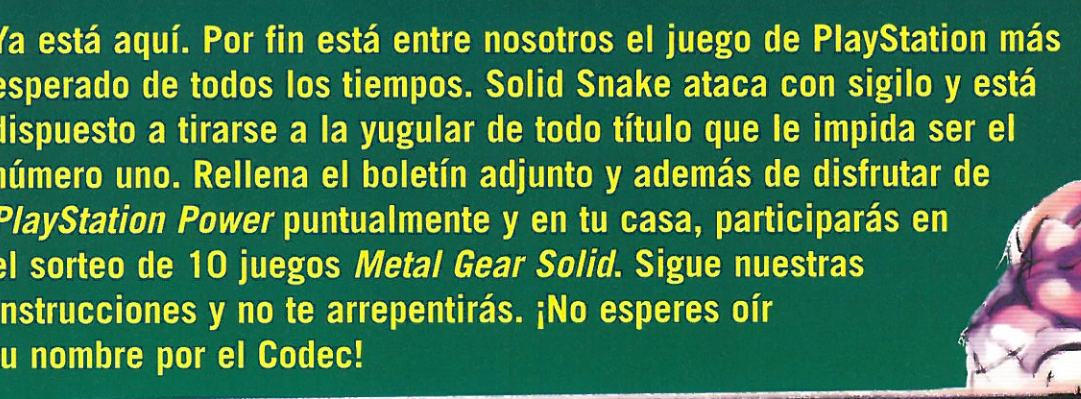
a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

10 JUEGOS Metal Gear Solid de KONAMI



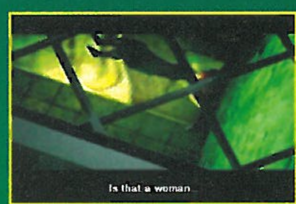


Sorteo el 26 de agosto de 1999



Ya está aquí. Por fin está entre nosotros el juego de PlayStation más esperado de todos los tiempos. Solid Snake ataca con sigilo y está dispuesto a tirarse a la yugular de todo título que le impida ser el número uno. Rellena el boletín adjunto y además de disfrutar de *PlayStation Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 10 juegos *Metal Gear Solid*. Sigue nuestras instrucciones y no te arrepentirás. ¡No esperes oír tu nombre por el Codec!









A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
New Software Center • 8.990 ptas. Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Proein • 3.990 pesetas • lataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego.
Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%



Astérix **60%**
Infogrames ● 7.990 pesetas ● Plataformas
La idea original se va al traste a causa de un trabajo técnico bastante malo. Las fases de estrategia son divertidas, pero el resto no ofrece ningún entretenimiento y, en ocasiones, incluso hace daño a la vista.

Actua Soccer 3
Infogrames • 4.990 pesetas • Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

Akuji The Heartless
Proein • 8.990 pesetas • Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero Akuji está muy lejos de ser otro Tomb Raider. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre Medievil y Tomb Raider.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
New Software Center • 4.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro.
Puntuación 92%

Assault
Centro Mail • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Un agradable, variado y explosivo recorrido a través de un mundo futurista infestado de alienígenas. Sus puntos fuertes son una buena cantidad de acción, distintas perspectivas y un sonido delirante. Los controles son muy cómodos, así que lolvidate de todo y dedicarte a disfrutar con esto.
Puntuación 84%

Asteroids
Proein • 6.990 pesetas • *Shoot 'em up*
La versión de Asteroids para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.
Puntuación 90%

Atlantis



Virgin • 7.990 pesetas • Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario Lost City. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.
Puntuación 64%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%



B-Movie
New Software Center • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
New Software Center • 3.990 ptas. Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Bichos
Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.
Puntuación 63%

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%



Bloody Roar 2 **90%**
Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat 'em up
Una incorporación al género novedosa y entretenida. Los más duchos en los beat 'em up quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.

dos

Blast Radius
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
Puntuación 67%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloodlines



Sony • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* futurista**
Es un juego originalmente conocido. Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.
Puntuación 81%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Broken Sword 2
Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate otro.
Puntuación 70%

Bust A Groove
Sony • 7.990 ptas. • Baila 'em up
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

CARRERAS
1 Ridge Racer Type 4
2 Need For Speed 4
3 Monaco Grand Prix
4 Gran Turismo
5 Colin McRae Rally

BEAT 'EM UP
1 Marvel Vs Street Fighter
2 Tekken 3
3 Dark Stalkers 3
4 Tekken 2
5 Rival Schools

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Bichos
3 Abe's Exoddus
4 Asterix
5 Crash Bandicoot 2 Plat.

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Wild Arms
2 Final Fantasy VII
3 Atlantis
4 The Granstream Saga
5 Alundra

ESTRATEGIA
1 Populous
2 Civilization II
3 KKND Krossfire
4 Warzone 2100
5 Command & Conquer

DEPORTIVOS
1 FIFA '99
2 NBA Live '99
3 Cool Boarders 3
4 ISS '98
5 Viva Football

ROMPECABEZAS
1 Bust-A-Move 4
2 Bust-A-Move 2
3 Tetris Plus
4 Devil Dice
5 Kurushi



SHOOT 'EM UP
1 Metal Gear Solid
2 Hard Edge
3 Resident Evil 2
4 R-Type Delta
5 Tomb Raider 2 Platinum

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Metal Gear Solid
2 Ridge Racer Type 4
3 FIFA '99
4 Bichos
5 Need For Speed 4

Bust-A-Move 2
New Software Center •
4.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

Bust-A-Move 4

New Software Center •
6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%

C

C3 Racing
Infogrames • 7.990 pesetas •
Simulador de coches
Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, C3 se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo Toca 2 y GT lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.
Puntuación 91%

Cardinal Syn
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
Puntuación 90%

C&C Retaliation
Virgin • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

City of the Lost Children
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Clock Tower
Iguana Games • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colin McRae Rally
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo V-Rally. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.
Puntuación 90%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%



Civilization 2 — 91%
Proein ● 8.990 pesetas ● Estrategia
Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de Civilization. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso: puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.

Dark Stalkers 3 — 75%
Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat 'em up en 2-D
Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque con Street Fighter Alpha 3 en el mercado, la competencia será feroz.

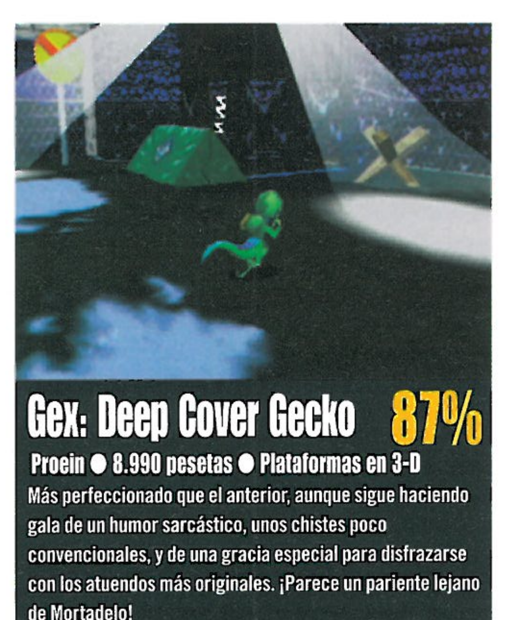


Driver — 96%
GTI ● 8.990 pesetas ● Simulación automovilística
Driver es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu consola. Su original planteamiento, sus innumerables opciones y, por encima de todo, su impresionante apartado técnico, lo convierten en una verdadera maravilla.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Gex: Deep Cover Gecko 87%

Proein ● 8.990 pesetas ● Plataformas en 3-D

Más perfeccionado que el anterior, aunque sigue haciendo gala de un humor sarcástico, unos chistes poco convencionales, y de una gracia especial para disfrazarse con los atuendos más originales. ¡Parece un pariente lejano de Mortadelo!

Colony Wars: Vengeance
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* espacial**
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un número uno.
Puntuación 93%

Constructor
New Software Center • 4.990 ptas.
Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.
Puntuación 79%

Cool Boarders



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas.
Puntuación 60%

Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace Cool Boarders 2, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.
Puntuación 91%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Buen trabajo.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%



FIFA '99 93%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas •● Simulador de fútbol

¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!

Crash Bandicoot Warped 3
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas
Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.
Puntuación 95%

Croc: Legend of Gobbos
Electronic Arts • 3.990 pesetas •
Plataformas
No es una mala idea, pero Croc es demasiado plano y calculador. Es mono pero, ¿y qué? Gex 3D tiene humor, desafío y un objetivo.
Puntuación 65%

D

Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
Puntuación 86%

DeadBall Zone
New Software Center •
7.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Devil Dice
Sony • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Devil Dice es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierte en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.
Puntuación 88%

Dodgem Arena



Media Connection Ibérica • 8.995 pesetas • Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

Doom
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem
Time to Kill
Iguana Games • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%

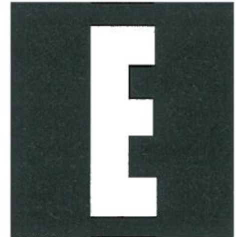


Marvel Super Heroes vs Street Fighter 85%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat' em up en 2-D

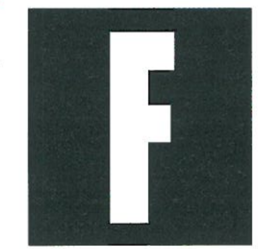
Es otra vuelta de tuerca al género de lucha en dos dimensiones. El carisma de los luchadores, los nuevos modos de juego y la realización técnica lo convierten en un título a tener en cuenta.

E

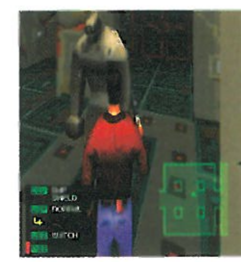


Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%

F



Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

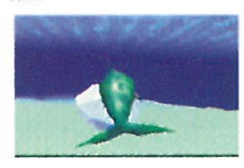
Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas.
Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

Final Fantasy VII
Sony • 8.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid



Sony • 6.990 ptas. •
Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. •
Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla.
Puntuación 90%

Formula 1 '98
Sony • 8.990 ptas. •
Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñiiiiísimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
New Software Center • 3.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



Monaco Grand Prix 91%

Ubi Soft ● 7.995 pesetas ● Simulador de carreras

Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...



Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Global Domination
Sony • 6.990 pesetas •
Estrategia
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.
Puntuación 85%

Gran Turismo
Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. Gran Turismo ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.
Puntuación 98%

Grand Theft Auto



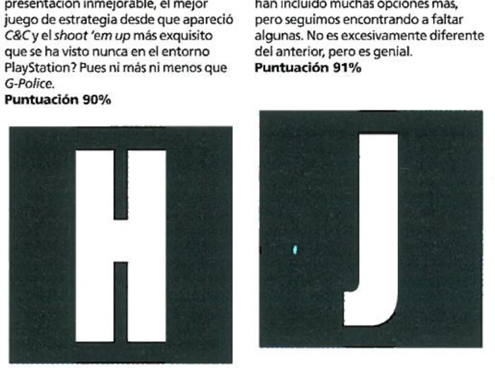
Proein • 4.990 ptas. •
Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

Guardians Crusade



Proein • 8.990 pesetas •
Juego de rol
Es un excelente juego de rol: buenos gráficos, notable apartado sonoro y una historia interesante. Lástima que la competencia sea tan dura y que algunos fallos lo releguen a una posición secundaria.
Puntuación 86%

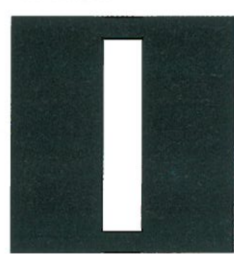
G-Police
Sony • 3.990ptas. •
Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police.*
Puntuación 90%



Heart of Darkness
Infogrames • 4.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hercules
Sony • 3.990 pesetas •
Plataformas
Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.
Puntuación 61%

Hexen
New Software Center •
7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%



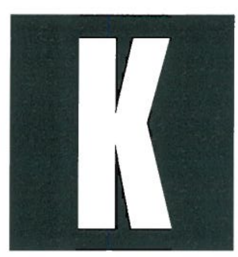
Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. •
Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Pro '98
Konami • 9.490 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%

Judge Dredd



Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis,* ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Kensei: Sacred Fist



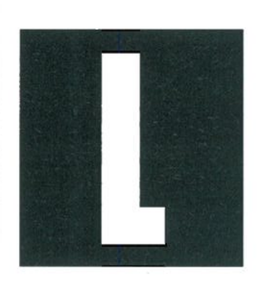
Konami • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es Tekken 3, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...
Puntuación 90%

Klonoa
Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

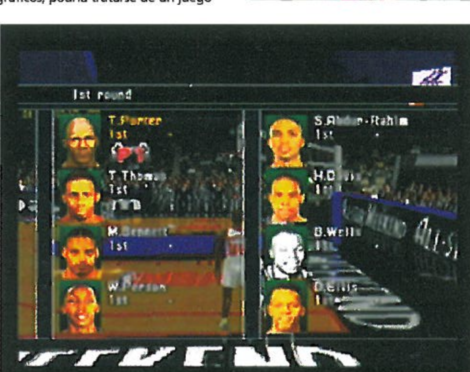
Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

KKND Krossfire
Infogrames • 7.990 pesetas •
Estrategia
Se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.
Puntuación 91%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. •
Puzzle
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%



Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%



NBA Pro '99 85%

Konami ● N/D pesetas ● Simulador de baloncesto

La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente Total NBA y sobre todo del maravilloso NBA Live '99. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado demasiado.



Need for Speed Road Challenge 90%

Electronic Arts ● 8.490 pesetas ● Simulador de carreras

La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de *GT*, Colin y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.

Libero Grande
Sony • 8.490 ptas. •
Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Live Wire!
Infogrames • 6.990 pesetas •
Puzzle
Un juego de puzzles de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que Live Wire! no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.
Puntuación 65%

Lucky Luke
Iguana Games • 8.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
• Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

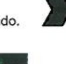
Maximum Force



New Software Center • 6.990 ptas.
Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 8.490 ptas. • Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado.





ProPinball Big Race USA 83%

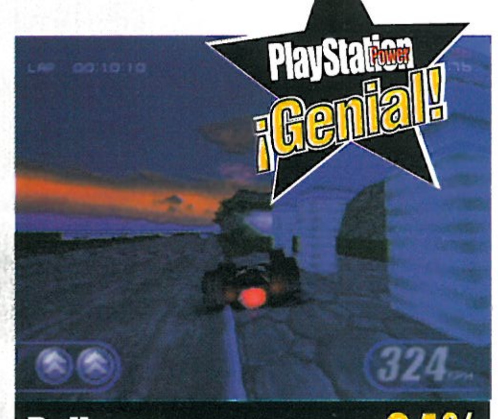
Dinamic Multimedia ● 7.995 pesetas
Simulador de máquina del millón

Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Rollcage 94%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de carreras

Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año. Hazte con uno ya.

La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

Michael Owen's WLS
Centro Mail • 8.490 pesetas •
Simulador de fútbol
Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de World League Soccer un año después. Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.
Puntuación 81%

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monkey Hero
Proein • 8.990 pesetas•
Juego de rol/acción
El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.
Puntuación 66%

Mortal Kombat 4
New Software Center • 8.990 ptas. •
Beat 'em up
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



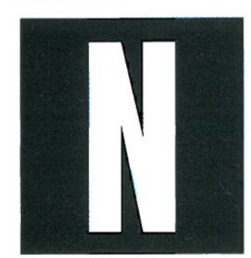
Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

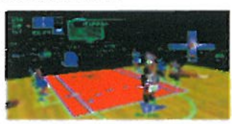
Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%



NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



New Software Center • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

Need for Speed III
Centro Mail • 7.490 ptas. •
Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

Newman Haas Racing
Sony • 4.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

NFL Blitz
New Software Center •
7.990 ptas. • Fútbol americano
Fútbol americano. ¿Demasiado para los forofos del fútbol europeo? ¡Qué va! Sin las interminables series de estadísticas y jugadas de Madden, estás ante un brutal y divertido festival futbolero. Es el mejor en su género. Si te encantan los simuladores de fútbol americano, disfruta con éste jugando una y otra vez.
Puntuación 89%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

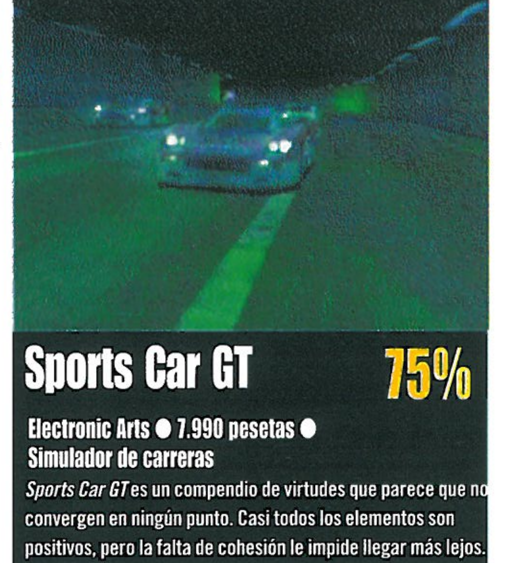
Nightmare Creatures
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

Ninja
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Aventura/*Beat 'em up*
¿Qué es esto? ¿Un plataformas? ¿Un *beat 'em up*? ¿Un juego de aventuras? Um... Es todo —y nada— de eso; y ese es su verdadero defecto. Los enemigos más ingeniosos son los soldados esqueleto, cuyos torsos se agitan violentamente después de ser decapitados.
Puntuación 75%

N20



Centro Mail • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
Diversión veloz y frenética en retorcidas cañerías pobladas de enemigos. A nivel gráfico hay demasiado movimiento para que sea un ganador: acaba siendo sólo un *shoot 'em up*.
Puntuación 60%



Sports Car GT 75%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Simulador de carreras

Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.



Oddworld: Abe's Oddysee
New Software Center • 4.990 ptas.
Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

One
Centro Mail • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas. Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



Street Fighter Alpha 3 90%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Beat 'em up

El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor Street Fighter por el momento. *Alpha 3* se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría de «arcade perfecto».

Rugrats 51%

Proein ● 7.990 pesetas ● Plataformas

El juego es demasiado sencillo. No invita a jugar a nadie que sea mayor de cinco años. Si te dejas guiar por la serie de televisión, el juego te decepcionará, pero si te encanta *Rugrats: Aventuras en pañales*, es tu juego



Street Fighter Collection 2 68%

Virgin ● 6.990 pesetas ● Beat 'em up

Reunir en un solo título tres de las primeras andanzas de la serie Street Fighter puede ser una excelente idea para los nostálgicos, pero en nuestra opinión la nostalgia no da para mucha diversión en los tiempos que corren.

P

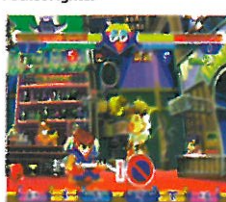
Pandemonium



Sony • 3.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%

Pocket Fighter



Virgin • 5.990 pesetas • *Beat 'em up*
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Pool Hustler
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de billar
No tan suave como Actua Pool (Gremlin), pero a fin de cuentas es un simulador de billar muy digno... si te gustan este tipo de juegos. ¿Desaparecerán los bares ante la aparición de tanto título de billar?
Puntuación 70%

Porsche Challenge
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Populous: El Principio
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Estrategia
Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. Populous: El Principio es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.
Puntuación 89%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas. • Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación 56%

Poy Poy 2
Konami • 8.490 pesetas • Puzzle
Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?
Puntuación 57%

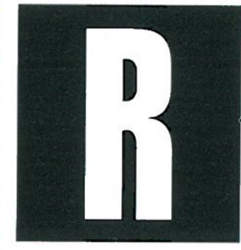
Project Overkill



Centro Mail • 5.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Sony • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el hoverboard y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras. Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%

R



R-Type Delta



Sony • 7.990 pesetyas • *Shoot 'em up* en scroll lateral
Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.
Puntuación 89%

Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

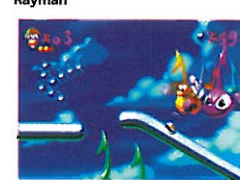
Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rally Cross 2
Sony • 6.900 pesetas • Carreras
Rally Cross 2 es el típico juego que no tiene razón de ser. Si su intención era emular la creación de un mundo alternativo de carreras como el conseguido por Ridge Racer se queda a verdaderos años luz.
Puntuación 55%

Rayman



Ubi Soft • 3.990 ptas. • Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Resident Evil DC
Iguana Games • 3.990 ptas. Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 8.990 ptas. • Aventura
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

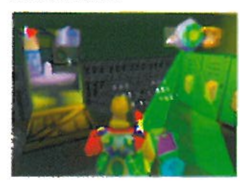
Riot
Centro Mail • 1.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rogue Trip
New Software Center • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Los creadores de Twisted Metal no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.
Puntuación 60%

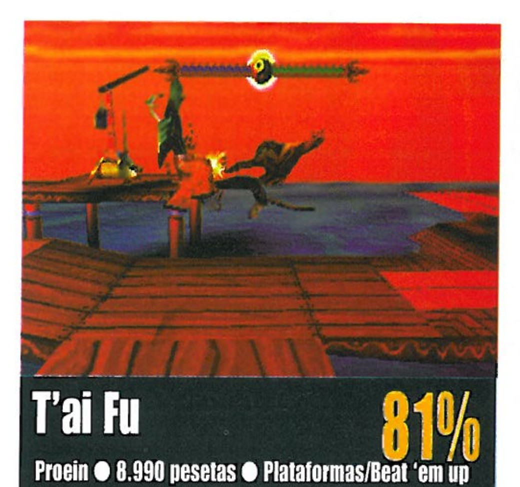
Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

Running Wild
Sony • 6.990 pesetas • Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%

Rushdown
Centro Mail• 7.990 pesetas Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%



T'ai Fu 81%

Proein ● 8.990 pesetas ● Plataformas/Beat 'em up

Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.

S



S.C.A.R.S.
UbiSoft • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Sony • 6.990 ptas. • Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
Ubi Soft • 6.995 ptas. • Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



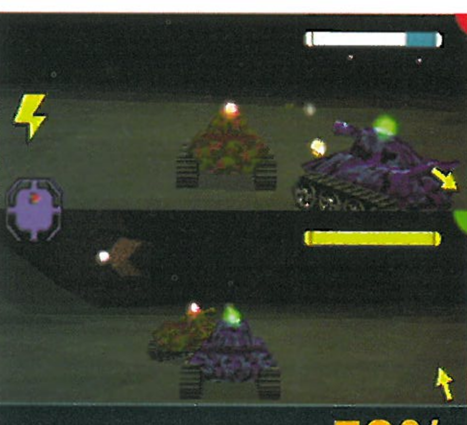
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas • Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%



Tank Racer 79%

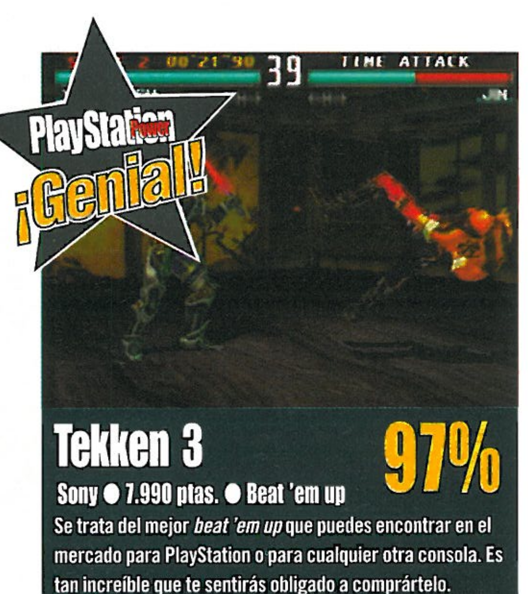
Virgin ● 7.990 pesetas ● Carreras

Es un juego de carreras sólido. Pero como ya habrás adivinado, correr a bordo de un tanque no es tan emocionante como hacerlo en un bólido. La parte de artillería es la más divertida, pero eso es todo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Tekken 3 97%

Sony ● 7.990 ptas. ● Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

Spyro The Dragon
Sony • 8.490 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.
Puntuación 94%

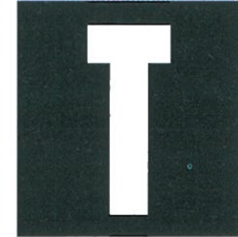
Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda.
Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Streak
New Software Center •
8.990 pesetas •
Carreras
Existe un gran potencial para este juego al estilo de Regreso al futuro, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Lamentablemente, los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.
Puntuación 67%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games •
3.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%



Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tench
Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro
No deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%

The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Lost World



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Woods '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de golf
Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.
Puntuación 76%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2



Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

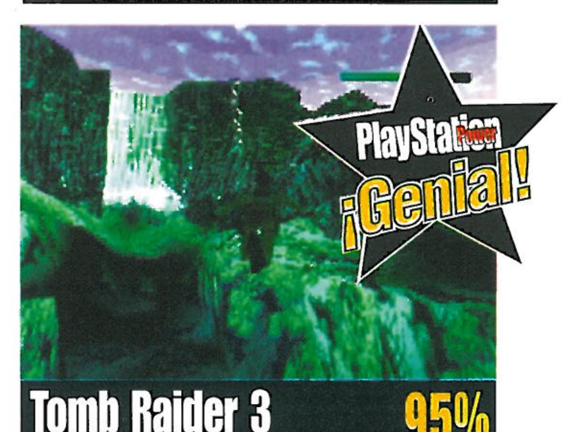
Tomb Raider



Proein • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2





Tomb Raider 3 95%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.

Proein • 4.990 ptas. •
Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. •
Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas.
Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally



Infogrames • 7.990 ptas. •
Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

Total NBA '97
Iguana Games • 3990 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido.
Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso.
Puntuación 70%

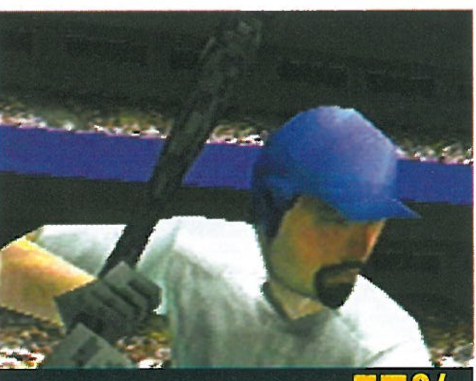
Track & Field
Iguana Games • 4.900 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. •
Exploración submarina
Es una auténtica joya.

The Granstream Saga 90%

Sony ● 6.990 pesetas ● Juego de rol

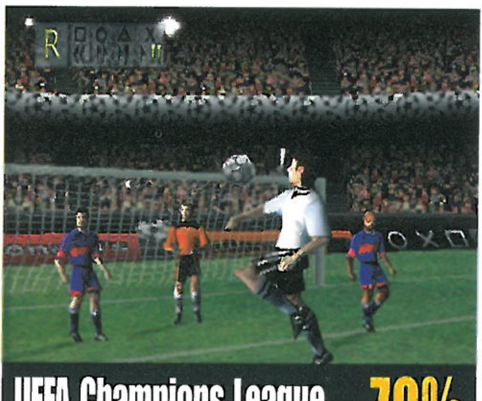
Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.



Triple Play Baseball 2000 75%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Béisbol

Triple Play Baseball 2000 es, posiblemente, el mejor título de béisbol que existe en el catálogo para PlayStation. Su apartado técnico es una maravilla, lleno de detalles de lujo. El problema es que se trata de un juego de simulación de béisbol, un deporte poco arraigado en nuestro país.

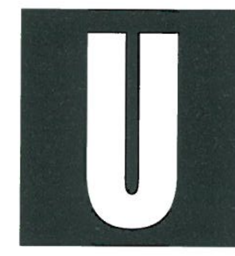


UEFA Champions League 70%

Proein ● 7.990 pesetas ● Simulador de fútbol

Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el del archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un juego que podría haber sido y que se ha quedado en el camino.

Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Puntuación 93%





V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Centro Mail • 8.490 ptas. • Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

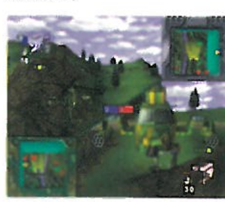
Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 5.995 ptas.
Shoot 'em up
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%



War Games



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%

Warhammer
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Warhammer: II
EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Wayne Gretzky '98
New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Thunder
Proein • 8.990 pesetas • Lucha
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.
Puntuación 69%

Wild 9



Centro Mail • 8.490 ptas. • Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097

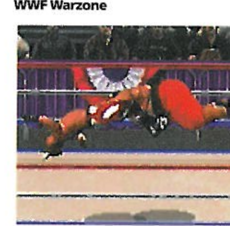


Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

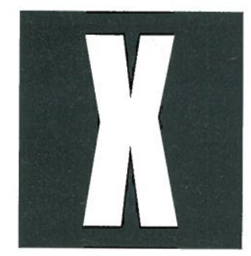
World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. • Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

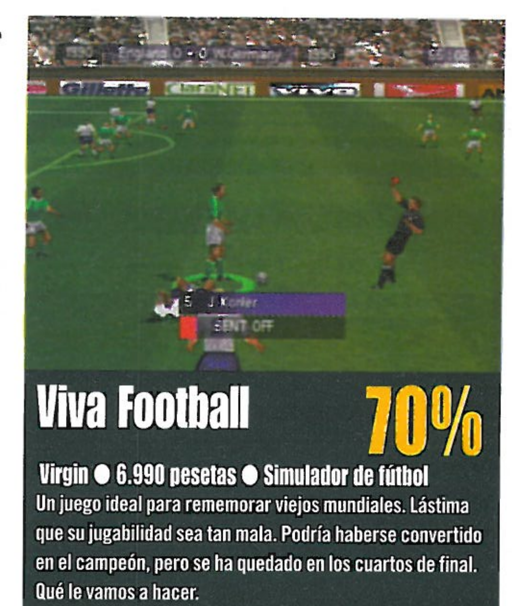
Wreckin' Crew
Centro Mail • 6.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

WWF Warzone



New Software Center • 7.990 ptas. • Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%





Viva Football 70%

Virgin ● 6.990 pesetas ● Simulador de fútbol

Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.

Xenocracy



Ubi Soft • 4.995 ptas. • Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas.
Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento.
Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

X-Men Vs Street Fighter
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo.
Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%



Zero Divide 2



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Zero Divide 2 es sin lugar a dudas mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
Puntuación 63%

Warzone 2100 85%

Proein ● 8.990 pesetas ● Estrategia

Este título se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.



X Games Pro Boarders 81%

Sony ● 7.990 pesetas ● Simulador de snowboard

Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido *Cool Boarders 3*, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...

PlayStation Power CD

*CD incluido sólo para su distribución en España

Cargando...

Este mes no te puedes quejar ¿eh? ¡Vaya cargamento de demos! Hemos tenido que doblarlas y arrugarlas mil veces para meterlas todas en el CD. Eidos es una de las compañías con más juegos para PlayStation, y no nos parecía justo dejar a unos dentro y a otros fuera. Nada, nada. Se aprieta bien todo, nos sentamos encima del CD para poder cerrarlo y... ¡Tachán! ¡Caben todos! Aunque será mejor que tengas cuidado al meterlo en tu consola, no se vaya a desabrochar y salgan volando por tu casa todos los malos de *Akuji*, los *zombies* de *Soul Reaver*, los lobos de *Tomb Raider*...

The Unholy War

Fabricante: Crystal Dynamics/ Eidos
Género: Estrategia/Arcade en 3-D

Unholy War **es uno de los juegos más originales que han pasado por** ***PlayStation Power*****. Se trata de un título de estrategia para uno o dos jugadores con combates en tiempo real. Sí, algo complicado de explicar.**

Juegas sobre una especie de tablero de ajedrez, con casillas. Alrededor de cada uno de tus personajes están encendidas las casillas hacia las que puedes moverte, y la idea es que lleves a tu escuadrón de personajes hasta donde está el bando contrario, al otro lado del tablero. Por el camino vas recogiendo ítems, meditando tu estrategia de ataque, etc. Eso quiere decir que sólo puede mover un jugador cada vez (una vez tú y otra la CPU si juegas solo).

Después, cuando dos personajes contrarios se enfrentan (cuando alcanzan respectivamente dos casillas contiguas), entras en el modo de combate en tiempo real. Se carga un escenario nuevo (sin casillas) y tienes que pelear. Original ¿no?
Por desgracia, en esta demo no tendrás el placer de disfrutar de la primera parte de la que te hablamos (el juego en tablero) e irás directamente al combate, pero también lo pasarás bien. Tan sólo queríamos que te quedara claro cómo es la versión completa de *Unholy War*, para que te hagas una idea. Un juego de estrategia/arcade en 3-D, futurista, con 14 personajes diferentes (híbridos mitad humanos y mitad animales), gráficos en alta resolución y cantidad de ítems y opciones.
El escenario en el que lucharás en la demo es el Desierto, y puedes hacerlo contra la CPU o contra un amigo. Tienes cuatro personajes para escoger: Killcycle, Razorfane, Prana, y Brontu, cada uno con sus propios ataques especiales. Verás que hay dos barras de energía: la de arriba (roja) es tu nivel de vida, y la de abajo (amarilla) es la energía con la que cuentas para realizar los ataques.

También encontrarás dos tipos de ítems: una espiral de color rosa que te otorga velocidad y una cruz amarilla que aumenta tu nivel de vida. ¿Ya? ¿Estás listo? Pues venga, a darse de mamporros. Pero eso sí: hazlo estratégicamente... (qué juego tan raro).



▲ Killcycle es una especie de nave espacial capaz de volar y lanzar bombas a su adversario.



▲ Cuidado con los empujones de Brontu.



▲ Los escenarios no son muy grandes, pero sí muy detallados.



▲ Brontu es algo así como un rinoceronte capaz de ejecutar ataques de magia... No intentes comprenderlo.

◄ LaLos personajes tienen aspecto de llevar una dieta poco mediterránea ¿no?

Movimientos

Cruceta	**Movimiento**
X	**Salto**
Círculo	**Ataques y magias**
Cuadrado	**Ataques y magias**
Triángulo	**Ataques y magias**
Start	**Pausa**

NINJA
Shadow of Darkness

ANALIZADO EN...

● *PlayStation Power* N.° 18 ● Puntuación: 75%.

Fabricante: Eidos/Core

Género: Acción/Aventuras 3-D

Recuerdas cuál fue la revolución de principios de los ochenta en nuestro país? Sí, exacto: el vídeo doméstico. Los vídeos más cutres costaban unas 100.000 pesetas y ocupaban medio salón. Qué bien lo pasamos en aquella época...

...¿Y recuerdas qué películas viste en aquellos tiempos? Pues las que había en el videoclub: de karate. Todas eran de karate. Sólo había películas de chinos repartiendo galletas metafóricas a diestro y siniestro. *El dragón no sé qué, La venganza del dragón, El dragón regresa de vete a saber dónde...* ¿Por qué a los orientales les gustarán tanto los dragones? Pero bueno, esa no es la cuestión ahora. El caso es que, por fin, la moda de las películas de principios de los ochenta se pasa a los videojuegos. Prueba de ello son *Tenchu, T'ai Fu* y, ante todo, *Ninja*. ¡Por fin un juego como aquellas pelis! Controlas a un misterioso tipo poligonal vestido de azul capaz de realizar multitud de movimientos, dar brincos como un pequeño saltamontes y hacer más magias que Juan Tamariz (menos mal que éste no toca un violín imaginario después de cada magia...).



▲ Lanza las estrellas ninja contra los malos para acabar con ellos cuanto antes.



▲ Encontrarás muchos cofres por ahí: ábrelos todos para encontrar llaves, pociones y armas.



▲ Utiliza este ataque giratorio cuando haya varios malos a tu alrededor.



▲ Cuando entres en el bosque comenzará una tormenta. Esquiva los rayos.

Ninja es un juego de aventuras/acción como los arcades de hace unos años —*Ninja Gaiden, Double Dragon, Shadow Dancer*— pero con gráficos en 3-D. Adictividad pura y acción a raudales.

Por desgracia, tenemos que recordarte que lo que probarás aquí es sólo una demo: el primer nivel del juego. Estás en un pueblecito japonés lleno de bandidos y trampas. Superconsejo *PlayStation Power*: golpea a un enemigo tres veces seguidas para que Ninja realice una preciosa combinación de golpes de karate. ¡Y pásalo bien!

Movimientos

Cruceta	Movimiento
X	Salto
Círculo	Patada
Cuadrado	Puñetazo
Triángulo	Lanza armas
R2	Súper ataque
L2	Teletransporte
Start	Pausa

Warzone 2100

ANALIZADO EN...

● *PlayStation Power* N.° 24 ● Puntuación: 85%.

Fabricante: Eidos/Pumkin Studio

Género: Estrategia

Warzone 2100 es un juego de estrategia militar estilo *C&C* pero con gráficos en 3-D. Bueno, las diferencias son más: aquí no estamos hablando del típico despliegue de tropas hacia el enemigo, sino de un juego de acción arcade en tres enormes escenarios tridimensionales con unos gráficos de lujo y unos 2.000 vehículos diferentes que construir y manejar... Una burrada, vaya.

Está ambientado en el año 2100. Una guerra nuclear ha destruido a la mayoría de la población y tu deber es investigar y reunir tecnología para formar un nuevo ejército que se enfrente al enemigo. Para conseguirlo cuentas con una interfaz muy sencilla de utilizar con la que podrás enviar a tus tropas a destruir una zona, dirigirlas al ataque directo, reconocer el terreno... Y lo mejor es que, cuando quieras, podrás seleccionar uno de tus tanques y manejarlo personalmente, como si fuera un juego de acción en tiempo real que nada tuviera que ver con la estrategia.

Para aumentar el contingente de tu ejército deberás edificar fábricas, centrales eléctricas y comitivas de defensa para que los malos no se carguen tus construcciones. Si te parece complicado no te preocupes: en la demo también encontrarás un modo tutorial para aprender cómo funciona esto de la estrategia, además de una misión del juego completo.



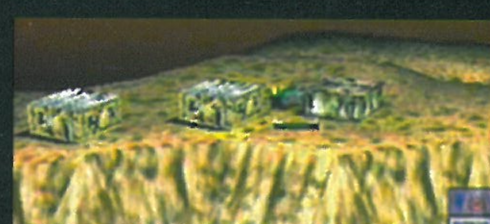
▲ Destruye todo lo que te parezca sospechoso.



▲ Ésta es tu base y, de momento, está a salvo.



▲ A veces, necesitarás hacer las cosas por ti mismo en lugar de mandar a alguien.



▲ Explora el terreno antes de enviar a tus hombres. Bueno, a tus máquinas.

Movimientos

Cruceta	Controles de conducción
X	Activar/Atacar/Seleccionar
Círculo	Abrir/Cerrar el menú de opciones
Cuadrado	Seleccionar/Mezclar unidades
Triángulo	Asignar un grupo al botón

(Con unidades seleccionadas)

R1	Desplazarse por las unidades
L1	Desplazarse por las unidades
R2	Desplaza el liderazgo a la siguiente unidad
L2	Desplazarse por las unidades

Servicio técnico del Power CD: lunes de 18 a 19.30 h. Tel.: 93 392 95 05 o enviar email a: servicio.tecnico@mcediciones.es No se facilitarán trucos

Gex: Deep Cover Gecko

ANALIZADO EN...
● *PlayStation Power* N.º 25 ● Puntuación: 87%.

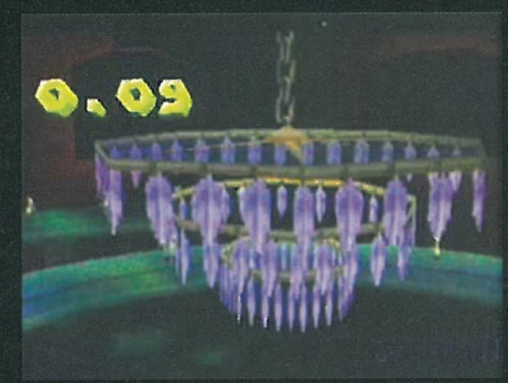
Fabricante: Eidos/Crystal Dinamics
Género: Plataformas en 3-D

Te lo presentamos el mes pasado ¿recuerdas? *Gex: Deep Cover Gecko* es la continuación de *Gex 3D*, uno de los primeros plataformas en 3-D que consiguió resultar convincente en PlayStation además de *Crash*, hace ya más de un año. En esta nueva entrega de las aventuras de Gex, nuestro lagarto tendrá que rescatar a la increíblemente exuberante Agente Xtra, pero antes deberá superar una serie de niveles temáticos. *Gex: Deep Cover Gecko* es un juego enorme, lleno de detalles humorísticos: los disfraces del personaje según el tema del escenario, las gigantescas balas que te disparan algunos exploradores, la lupa que usas para mirar cuando vas vestido de Sherlock Holmes... El juego de cámaras es similar al del *Gex* anterior, y hay muchos más subjuegos y secretos que encontrar.

En la demo tienes uno de los niveles más imaginativos del juego completo: en él encontrarás tres subjuegos ocultos que tendrás que resolver. No te vamos a dar pistas sobre dónde encontrar dichos subjuegos, aunque sí te diremos en qué consisten. En uno de ellos debes llegar a una plataforma para recoger una vida en un corto espacio de tiempo; en otro deberás matar a diez pulgas aposentadas en la cabeza de un oso (no te damos más detalles, a ver cómo lo haces); y en la última prueba tendrás que atravesar una pila nadando a toda velocidad para reventar cinco burbujas. Sí, suena fácil, ¿verdad? Ya verás, ya...


▲ Encontrarás unas hamacas dentadas al lado de la piscina. Cuidado.


▲ Recoge todas las moscas doradas que encuentres.



▲ Uno de los subjuegos. Apáñatelas para llegar hasta la plataforma.

Movimientos

Cruceta	Movimiento
X	Salto
Círculo	Sacar la lengua
Cuadrado	Coletazo
Triángulo	Cambiar cámara
R1	Mover cámara
L1	Mover Cámara
R2	Agacharse
L2	Mover cámara

UEFA Champions League

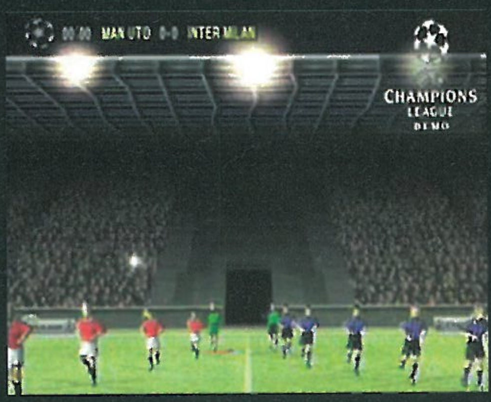
ANALIZADO EN...
● *PlayStation Power* N.º 24 ● Puntuación:70%.

Fabricante: Eidos/Silicon Dreams
Género: Simulador de fútbol

Todos los aficionados al fútbol de nuestro país desearían olvidar la temporada 98/99. Nuestros equipos no se lucieron demasiado en la Liga de Campeones ¿eh? Pero bueno, para eso está la PlayStation: para hacer realidad todos tus sueños, por imposibles que parezcan. *UEFA Champions League* te ofrece la posibilidad de volver a enfrentar a los equipos del año pasado —a los eliminados también, tranquilo— y conseguir un resultado bastante más favorable para nosotros. Y lo mejor es que también hay una opción que te permite recuperar a viejas glorias de anteriores torneos, como en *Viva Football*. Montones de estadísticas, los nombres reales de todos los jugadores, comentarios de Ángel de la Casa y Michel, un montón de modos de juego... Aquí hay fútbol para rato. Bueno, en esta demo sólo podrás jugar con dos equipos, el Man UTD y el Inter de Milán, pero al menos no estarás obligado a jugar contra la CPU como suele pasar en las demos de fútbol: ¡también podrás echarte un partidito con un amiguete! Hala, venga, a dar patadas a una bola de cuero inocente.



▲ Era una parada difícil pero lo consiguió. ¡Bravo!



▲ Nos encanta el momento en que los jugadores salen al campo.



▲ Acaba de darle una patada. Se merece la tarjeta amarilla.

Movimientos

Cruceta	Movimiento
X	Pase corto
Círculo	Disparo
Cuadrado	Pase largo
Triángulo	Pase normal
R1	Seleccionar jugador
L1	Remate
R2	Correr
L2	Patada

Soul Reaver

ANALIZADO EN...

● *PlayStation Power* N.º 26 ● Puntuación: 90%.

Fabricante: Eidos/Crystal Dynamics

Género: Aventuras en 3-D

Soul Reaver es uno de los mayores éxitos de PlayStation de los últimos tiempos y ¿por qué? Pues porque lo tiene todo: escenarios de lujo, gráficos muy detallados, una animación suavísima, armas preciosas y muy potentes, efectos de luz alucinantes, *puzzles* muy bien pensados... Sí, también tiene algunos fallos técnicos (se cuelga a veces, vaya), pero eso pasa hasta en las mejores familias ¿no?

Eidos plasmó en *Soul Reaver* toda la experiencia adquirida con la serie *Tomb Raider* y retomó el ambiente de *Akuji*, antecesor argumental de *Soul Reaver*, para crear algo completamente nuevo, sobrecogedor, oscuro, dinámico... Es un juegazo. Sólo hay un problema: estás muerto.

Bueno, no te asustes. Nos referimos a tu personaje, Ralzeil, un ángel infernal/vampiro vocacional que clama venganza al malo de turno. Vas por ahí, por el mundo de los vivos, matando malos a mansalva. Sin embargo, cuando te matan a ti (que ya estás muerto) —nos estamos empezando a hacer un lío—, en lugar de aparecer un enorme Game Over en medio de la pantalla, vas al infierno. Y sigues jugando en el infierno. Tendrás que recolectar almas allí para ganar el poder suficiente y volver a la vida. Cuando lo consigas, regresarás al mundo de los vivos, volverás a matar malos y de nuevo morirás tiempo más tarde. Y otra vez a recolectar almas... Vamos, que eres inmortal, te guste o no. Ya lo decía Einstein: *La materia no se crea ni se destruye, sólo cría cuervos y te comerán los ojos con una cuchara de palo...* O algo así.

Ya, ya sabemos que la demo se acaba muy pronto. Ya lo sabemos. Y lo sentimos, antes de que nos digáis nada. ¡No os podéis quejar, ya no cabe ni un solo bit más en el CD!

Movimientos

Cruceta	Movimiento
X	Saltar/nadar
Círculo	Devorar almas
Cuadrado	Acción
R1	Agacharse (con X: saltos grandes)
L1	Caminar/Encarar a un enemigo
R2	Mover la cámara
L2	Mover la cámara
Start	Pausa



▲ Este eres tú. ¿Qué tal te ves? Vaya, para estar muerto, te conservas bien...



▲ Estás entrando en el poblado. Casi has llegado a la meta.

Akuji The Heartless

ANALIZADO EN...

● *PlayStation Power* N.º 22 ● Puntuación: 86%.

Fabricante: Eidos/CDI

Género: Aventuras en 3-D

Cuenta la leyenda que Akuji fue asesinado el día de su boda por su propio hermano, quien además le arrancó el corazón y, para colmo, secuestró a su novia. Eso sí que es levantarse con el pie izquierdo. Akuji, muy enfadado (lo entendemos), fue a parar al infierno cuando murió porque no había sido tampoco un angelito en vida, pero quería escapar. Con un agujero en el pecho y un mosqueo monumental, Akuji descubrió la fórmula mediante la cual podía salir del infierno: recolectando almas. Y desde entonces, dedica su tiempo libre a finiquitar malos. Con algo hay que *matar* la monotonía.

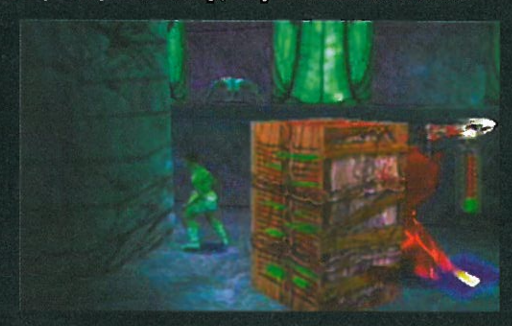
Akuji es una extraña mezcla entre *Medievil* y *RE*. Hay hechizos, secuencias de vídeo, *puzzles* y malos. Bien, vale, los malos no son tan terroríficos como los de *Resident*. Incluso hay algunos que dan risa, como el hombre que de cintura para abajo sólo tiene espina dorsal y se empeña en darte con ella aguantándose con los brazos... El protagonista se mueve más o menos como Lara en *Tomb Raider*, pero en lugar de armas utiliza un montón de tipos de magia y sus propias manos. Y es que tiene unas uñas enormes y afiladas (no parece habérselas cortado desde la Primera Comunión). Un juego enorme y divertido, con *puzzles* no demasiado complicados. En el nivel de esta demo la clave está en las piedras rectangulares que debes colocar en sus correspondientes pilares para abrir nuevas áreas. Superconsejo *PlayStation Power*: utiliza el escudo de sangre o, si lo prefieres, corre sin parar.



▲ Con esta vista en primera persona puedes apuntar desde lejos.



▲ Perdone señor malo, pero es que nos mata... ¡de risa! ¡Ja, ja, ja! ¡Qué ridículo!



▲ A este monje satánico le encanta jugar al escondite. ¡Dale un buen arañazo!



▲ No te distraigas alucinando con los escenarios: siempre hay enemigos ocultos.

Movimientos

Cruceta	Movimiento
X	Salto
Círculo	Ataque con garras
Cuadrado	Ataque mágico
Triángulo	Cambiar arma
R1	Mover la cámara
L1	Mover la cámara
R2	Acercar la cámara
L2	Agacharse

Tomb Raider

Fabricante: Core/Eidos

Género: Aventuras en 3-D

Es posible que no conozcas este juego? ¡Pero si es un mito! Lara es más famosa que Sharon Stone, hombre. Ni Cameron Díaz, ni Demi Moore, ni Nicole Kidman, ni nada de nada: Lara Croft. Es nuestro amor platónico-poligonal.

Tomb Raider apareció simultáneamente para Saturn y PlayStation hace... ¿cuánto hace? ¿Dos años? ¡Pero si entonces casi nadie tenía una Play todavía! Pues sí, hace más de dos años. De hecho, es muy probable que tengas la gris desde hace menos tiempo y que te decidieras por *Tomb Raider 2* sin haber conocido el primer juego. ¡Bien, pues ahora podrás hacerlo! Y no renuncies a esta oportunidad, porque el *Tomb Raider* original sigue siendo nuestro preferido. Si no lo tienes, cómpralo. Es fantástico. Más equilibrado que ninguna de sus continuaciones, con *puzzles* más lógicos y secciones de plataformas mucho más originales. Nos encanta.

Por desgracia, lo que fallan son los enemigos: hay menos, y casi ninguno humano. Pero no cambiaríamos el T-Rex que aparece hacia la mitad del juego por nada del mundo. En serio: si no lo tienes, hazte con uno. Es una maravilla. Sus gráficos no son como los de sus continuaciones, pero enseguida te olvidarás de ese pequeño detalle (tampoco hay tanta diferencia).



▲ Machaca a esos lobos con tus pistolas. Y no dejes de saltar, porque son muy rápidos.



▲ ¡Dos murciélagos te persiguen! ¡Corre, Lara, corre!



▲ Por esta chica parecen no pasar los años. Cada juego que pasa está más guapa.

Movimientos

Cruceta	**Movimiento**
X	**Acción**
Círculo	**Voltereta**
Cuadrado	**Salto**
Triángulo	**Desenfundar arma**
R1	**Andar despacio**
L1	**Mirar**
R2	**Desplazamiento a la derecha**
L2	**Desplazamiento a la izquierda**
Select	**Menú**
Start	**Pausa**

Tomb Raider 2

ANALIZADO EN...

- *PlayStation Power* N.º 24 (Plat.)
- Puntuación: 94%.

Fabricante: Core/Eidos

Género: Aventuras en 3-D

Vale, sí, es más bonito que el primer *Tomb Raider.* Mejores gráficos, escenarios al aire libre, un par de movimientos nuevos, enemigos humanos... Sí, sí, tiene mejoras sustanciales. No tantas como nos habría gustado cuando salió, pero las tiene.

No obstante, lo mejor de esta segunda entrega eran los escenarios que Eidos escogió para ambientar la historia. El de la demo, por ejemplo: la muralla china. Nos encanta. Te costará muchísimo encontrar la forma de subir hasta ella si no has jugado ya a *TR2*, pero lo conseguirás. Cuidado con los tigres de bengala y las águilas ¿de acuerdo?

La demo empieza en la parte más baja del escenario. Estás en una cueva bastante oscura y tienes que encontrar la forma de llegar hasta lo alto de la muralla china. Lo que pasa es que, como no ves, necesitas encender una antorcha. Y más tarde verás que tienes que saltar sobre una hondonada con agua. Y si fallas el salto, se mojará la antorcha y tendrás que encender otra... En fin, estás avisado. Paciencia.



▲ Sin duda la principal mejora de *TR2* respecto al original fueron los gráficos.



▲ No es el mejor momento para ponerse a mirar el paisaje, guapa.



▲ Utiliza las bengalas para iluminar la cueva y hallar la forma de subir.

Movimientos

Cruceta	**Movimiento**
X	**Acción**
Círculo	**Voltereta**
Cuadrado	**Salto**
Triángulo	**Desenfundar arma**
R1	**Andar despacio**
L1	**Mirar**
R2	**Desplazamiento lateral (con cruceta)**
L2	**Antorchas**
Select	**Menú**
Start	**Pausa**

Tomb Raider 3

ANALIZADO EN...

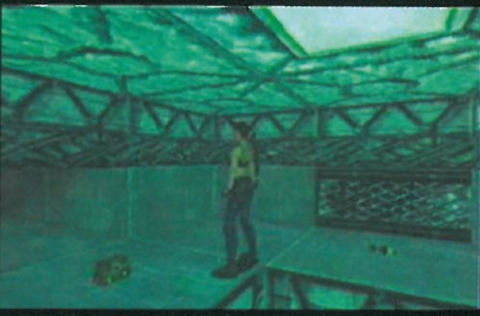
● *PlayStation Power* N.º 20 ● Puntuación: 95%.

Fabricante: Core/Eidos

Género: Aventuras en 3-D

Y llegamos a la tercera parte de la serie. La última que ha salido, aunque no la última que saldrá (en la pasada feria de la E3, Eidos nos contó que ya estaban trabajando en una cuarta entrega). ¿Cuáles son las mejoras de *TR3* respecto a sus antecesores? Pues no muchas, la verdad: gráficos en alta resolución —la diferencia apenas se nota, porque los de *TR2* ya eran geniales—, un par de movimientos nuevos —de los que podríamos haber prescindido perfectamente—, muchos más enemigos humanos con una mayor Inteligencia Artificial —que sólo sirven para complicar mucho más el juego— y escenarios mucho más detallados. Ya ves: las virtudes parecen casi defectos.

Bueno, sí, los vehículos son una pasada, pero no verás ninguno de ellos en esta demo. Lo sentimos. Lo que sí podrás ver son los gráficos, increíbles, y las nuevas habilidades de Larita: se agacha y repta, contoneándose para que se te pongan los ojos como platos... ¡Oh, por todos los polígonos del cielo, cuán enamorados estamos de ella! En fin, no vamos a seguir, que puede que haya menores leyendo esto... Superconsejo *PlayStation Power*: pásate las demos de los dos primeros *Tomb Raider* antes de jugar con ésta, porque es increíblemente difícil. Estás avisado. ¡Ah, espera! Otro superconsejo: experimenta con el sistema de control antes de salir de la habitación en la que empiezas, para no equivocarte de controles en el peor momento (de un *TR* a otro hay algunas diferencias). ¿Preparado? Cuida de ella, por favor.



▲ ¡Vaya, un botiquín grande, estás de suerte!



▲ ¿Qué te decíamos antes? Lara cada vez está más guapa.



▲ Cuidado con los enemigos: son increíblemente listos.



▲ ¡Oh, Lara, qué posturitas pones! ¡Que hay niños mirándote!

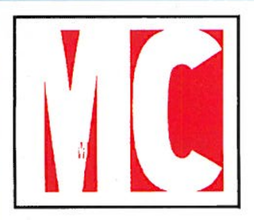
Movimientos

Cruceta	Movimiento
X	Acción
Círculo	Voltereta
Cuadrado	Salto
Triángulo	Desenfundar arma
R1	Andar despacio
L1	Mirar
R2	Agacharse/Reptar
L2	Sprint
Select	Menú
Start	Pausa

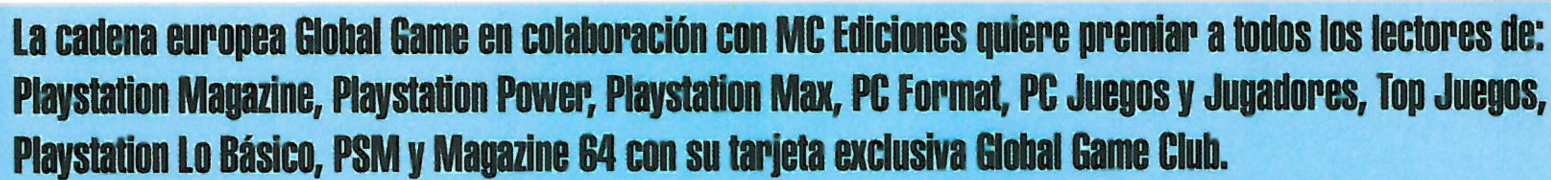
Servicio técnico del Power CD: lunes de 18 a 19:30 h. Tel.: 93 392 95 05 o enviar email a: servicio.tecnico@mcediciones.es No se facilitarán trucos

¡RECORTA Y DOBLA POR LAS LÍNEAS Y TENDRÁS UNA CARÁTULA PARA COLECCIONAR TUS CD!





LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?
Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______________________
Apellidos: ______________________
Dirección: ______________________
Población: ______________________
Código postal: __________ Provincia: __________
Fecha de nacimiento: ______________________
Telefono: ______________________
Email: ______________________
¿Cual es tu revista favorita? ______________________

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



PlayStation Básico — Edición Oficial Española

TOP JUEGOS





PlayStation Power





PC FORMAT

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYkō
GRUPO M·G·K INTERNATIONAL
NO BUSQUES MÁS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Via Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• C/. Torroella de Montgri, 5 - Tel. 933 11 81 24
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1° - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 41 65
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• C/. Pux Marino, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16
V RALLY 2
CALIENTA MOTORES!
con descuento para socios
STREET FIGHTER ALPHA 3
CAPCOM VUELVE MAS FUERTE QUE NUNCA
BLOODY ROAR
PELEAS BESTIALES!
SYPHON FILTER
EL MAS ESPERADO PARA TU PSX
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, COMPATIBLE CON R4, GRAN TURISMO 2, V-RALLY 2... CON FORCE FEEDBACK!
DRIVER
EL VIAJE DE TU VIDA
nYkō
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• Control sensibilidad
• Analogo/digital
• Fácilmente acoplable a la mesa
• Pedales separados.
• LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
Compatible con PSX y N64
MGK OS OFRECE DIRECTAMENTE DESDE USA LOS ACCESORIOS MAS GUAPOS DEL MERCADO!
TARJETA MEMORIA 8X
8 VECES LA CAPACIDAD DE ALMACENAJE QUE EL ORIGINAL DE SONY
DISPLAY DIGITAL LED
120 BLOQUES DE DATOS!
TARJETA MEMORIA 72X
72 VECES LA CAPACIDAD DE ALMACENAJE QUE EL ORIGINAL DE SONY
DISPLAY DIGITAL LED
1080 BLOQUES DE DATOS!
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.